Der offizielle NINTENDO64 Spieleberater

THE LEGEND OF ZELDA™

MAJORA'S MASK™

Nintendo®

Willkommen, Auserwählter!

Schreckliche Dinge geschehen im Lande Termina. Horror Kid, der boshafte Kobold, hat ungeahnte Macht erlangt und das Land dem Untergang geweiht. Drei Tage nur bleiben dem Helden Link, Termina und seine Bewohner zu retten. Läuft die Zeit ab, wird der Mond herabstürzen und das Land für immer vernichten. In deinen Händen liegt es, das schreckliche Schicksal abzuwenden, oh Auserwählter. Dein Geschick, dein Können und deine Intelligenz sind Terminas einzige Hoffnung. Nur du kannst Link auf seinem Abenteuer hilfreich zur Seite stehen und zusammen mit dem Helden die gefahrvollen Aufgaben meistern, die vor ihm liegen. Und wahrlich, mannigfaltig sind die Gefahren der Mission: Unbekannte Gebiete, rätselhafte Labyrinthe und bedrohliche Wesen warten auf Link und dich. Doch verzweifle nicht! Du musst den Gefahren nicht alleine trotzen, oh Auserwählter: Dieses Buch, das du in deinen Händen hältst, ist ein wahrer Schatz. Ein Schatz des Wissens, den du gut behüten solltest – enthalten doch diese Schriften nützliche Hinweise zu den Gefahren, die vor dir liegen. Nutze das Wissen, um Termina zu retten. Schlage den Rat in den Wind, so verdammst du eine Welt zum Untergang... Du hast die Wahl – aber hüte dich! Die Zeit ist dein größter Gegner!

Die Chronisten der Zeit

Inhalt

Impressum

Herausgeber: Nintendo of Europe
Satoru Shibata
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Patrick R. Fabri
Redaktionsleitung: John D. Kraft
Redaktion: Nintendo: Peter Seibert
Das Trickwerk: Michael Hengst
Schlussredaktion: Das Trickwerk: Uta Hengst
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center
Postfach 1501, D-63760 Großostheim
Telefax: 06026 - 950308
E-Mail: info@nintendo.de
Produktionsleitung: Pia Cordes
Layout und Satz: Das Trickwerk: Sascha Selke,
Maren Hengst, Heike Baumann
Titelgestaltung: Dare Art, Offenbach
Litho: Repro Weyland, Salzburg
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz AG,
Würzburg
Konsumentenberatung: 0180 - 5 00 58 06
(Mo.–Fr.: 11–19 Uhr)
(DM 0,24 pro Minute)

Spiele-Hotline: 0190 - 00 00 00
(Mo.–Fr.: 13–19 Uhr)
(DM 2,95 pro Anruf)
Zelda: Majora's Mask Hotline: 0190 - 10 10 00
Mo.-So. 24h
(legion DM 1,21 pro Minute)
Zelda: Majora's Mask Fax-Abruf: 0190 - 17 00 00
Mo.–So. 24 h
(DM 1,21 pro Minute)
Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg
Telefax: 0662 - 88921520
Hotline: 0662 - 876348
(Mo.–Fr.: 9 - 12 Uhr,
Mo./Di./Do.: 13–17 Uhr,
Mi.: 13 – 19.30 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
Telefax: 061 - 3199820
Hotline: 061 - 3199836
(Mo.–Fr.: 9–11 Uhr, 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online: www.nintendo.de
www.zelda.de

Nintendo®

Der Offizielle Nintendo64 Spieleberater „The Legend of Zelda: Majora's Mask" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.

Urheberrecht: © 2000 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.
Alle im Offiziellen Nintendo64 Spieleberater „The Legend of Zelda: Majora's Mask" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.
™ and ® are trademarks of
Nintendo Co. Ltd.
© 2000 Nintendo

Unverbindliche Preisempfehlung:
DM 24,80
ÖS 199,-
SFR 20,-
EUR 12,68

Auf zu neuen

Erschöpft ...

... aber zufrieden reitet Link auf seiner braven Stute Epona durch den dämmrigen Wald. Nebel wabert zwischen den Bäumen, und das Laub wirft unheimliche Schatten. Aber Link weiß, dass Epona den richtigen Weg findet, und hängt schläfrig seinen Gedanken nach.

So wundert es nicht, dass Link zunächst die beiden Feen nicht bemerkt, die vor ihm auftauchen. Die eine ist strahlend hell, ein Lichtpunkt zwischen den Stämmen, die andere schimmert tiefdunkel. Und die beiden scheinen nichts Gutes im Schilde zu führen ... Gemeinsam stürzen sie sich auf Epona und verschrecken das brave Tier. Die Stute scheut, Link stürzt schwer ins Laub – und es wird schwarz um ihn.

Während Link bewusstlos auf der Erde liegt, erscheint plötzlich ein starres Gesicht zwischen den Bäumen – nein, eine Maske ist es. Ihr Träger tritt aus dem Schatten heraus – da erkennen wir ihn: Es ist der Kobold Horror Kid!

Horror Kid durchsucht Link und stößt auf dessen größten Schatz: Die Okarina der Zeit. Triumphierend hält er das Instrument in den Händen, und mit ihm freuen sich seine beiden Komplizinnen, die übermütigen Feen Taya und ihr Bruder Tael. Als der Maskierte die ersten Töne auf der Okarina spielt, erwacht Link endlich. Aber auch sein beherzter Angriff auf den Dieb hilft ihm nichts – Horror Kid springt auf die verdutzte Epona und galoppiert davon!

Mit einem verzweifelten Griff hält sich Link an seinem treuen Ross fest und wird in wilder Jagd immer tiefer in den Wald geschleift. Endlich hat der raue Ritt ein Ende: Link stürzt am Eingang einer Höhle auf den Waldboden, in der der Maskierte mit Epona verschwindet. Er rappelt sich auf und folgt dem finsteren Dieb allein, zu Fuß in das dunkle Loch. Ob das eine gute Idee war? In dieser Höhle ist es so dunkel, dass man leicht stolpern kann ... und da ist es schon passiert. Link stürzt in einen tiefen Abgrund.

Nach langem Fall steht Link endlich seinem Widersacher gegenüber. Die Augen, in die er blickt, sind eigenartig: sie glühen gelb, sind geheimnisvoll und Furcht erregend zugleich. Ach, Link, hier helfen auch dein Mut und deine Geschicklichkeit nicht weiter. Mit nur einer sachten Geste zeigt der Kobold seine Macht – zu spät erkennt Link, wie stark sein Gegner wirklich ist ...

Was für ein eigenartiger Traum! Was sind das nur für Visionen? Link sieht überall Laubkerle, Dekus, die ihn verfolgen. Nur schnell weg! Aber es ist sinnlos: Je schneller er rennt, desto näher kommen die Dekus heran. Was ist nur los? Wieso fühlt Link sich auf einmal so seltsam? Was passiert mit ihm?

Ein Blick auf sein Spiegelbild in einer Pfütze enthüllt die ganze schreckliche Wahrheit: Link selbst wurde von dem Maskierten in einen Deku verwandelt. Link, was machst du jetzt nur?

Abenteuern!

Aber es gibt einen Hoffnungsschimmer. Als das maskierte Horror Kid sich zurückzieht, bleibt die Fee Taya zurück. Vielleicht kann sie Link helfen, seine Gestalt wieder zu erlangen, den Maskenträger zu finden und vor allem sein Eigentum zurück zu fordern?

Und so macht sich Link in seiner ungewohnten Gestalt als Deku auf, seine Aufgabe zu bestehen. Noch weiß er nicht, dass das Schicksal einer ganzen Welt von seinem Erfolg abhängt ...

Zeig deine Masken, und ich sage dir, was du kannst!

Um seine kniffligen Aufgaben zu erfüllen, ist Link schon von Natur aus gut gerüstet. So beherrscht er zahlreiche Bewegungen und Aktionen, die ihm das Leben erleichtern und gefahrvolle Situationen meistern helfen. In Termina kann er seine Fähigkeiten durch den Gebrauch spezieller Verwandlungsmasken noch deutlich steigern oder verändern. Je nachdem, welche Maske Link trägt, verfügt er über Zusatzfähigkeiten. Aber Vorsicht: Nicht jede Maske ist für jede Situation geeignet! So kann Link einige Bewegungen nur dann ausführen, wenn er in seiner normalen Form ist. Andere Moves wiederum kann er nur dann einsetzen, wenn er die richtige Maske trägt.

Legende

In dieser Form beherrscht Link diese Bewegung

gut:	✓
nur eingeschränkt:	●
gar nicht:	✗

Gehen und Rennen

Link kann in allen seinen Formen gehen, laufen und rennen. Natürlich ist er als Gorone nicht ganz so flott auf den Beinen – für einen Sprint ist er einfach zu schwer. Dafür kann ein Gorone ohne Probleme über glühende Lava marschieren: Die riesigen Füße sind offenbar feuerfest. Generell gilt: Je stärker man den analogen 3D-Joystick in eine Richtung drückt, desto schneller bewegt sich der Held. Es geht das Gerücht, dass Link seine Höchstgeschwindigkeit mit einer gewissen Maske noch weiter steigern kann ...

Link	Deku	Gorone	Zora
✓	✓	✓	✓

Springen

Kleine Löcher, Abgründe und schmale Gräben sind für Link kein Problem. Er springt automatisch über einen Abgrund, wenn der Joystick in die jeweilige Richtung gedrückt wird. Manchmal kommt es jedoch vor, dass der Abgrund zu tief für einen sicheren Sprung ist und Link sich bei der unsanften Landung ein wenig weh tut. Was für Link gilt, gilt auch für fast alle anderen Gestalten, in die er durch die Masken schlüpfen kann. Als Zora überwindet Link Abgründe ebenso elegant wie in seiner normalen Gestalt. Als Deku hat er, bedingt durch seine geringe Körpergröße, beim Springen das Nachsehen – da reicht es gerade mal für kleinere Hüpfer. Für einen Goronen hingegen sind Löcher oder Gräben ein Gräuel. Als Gorone sollte Link gar nicht erst versuchen, irgendwo hinüberzuspringen.

Link	Deku	Gorone	Zora
✓	●	✗	✓

Schwimmen und Tauchen

Ein erfrischendes Bad in kühlen Teichen oder im Meer ist etwas Feines. Link fühlt sich im Wasser pudelwohl und schwimmt auch lange Strecken ohne Probleme. Allerdings kann er nur für zwei Sekunden die Luft anhalten und deswegen nicht sonderlich tief tauchen. Aber das ist immer noch besser als das, was Link in Deku-Gestalt kann: In dieser Form springt Link maximal fünfmal über tiefes Wasser und braucht danach Boden unter den Füßen. Immerhin, das ist mehr als ein Gorone schafft – die riesigen Bergbewohner brauchen tiefe Gewässer nur von ferne sehen und treten schon die Flucht an. Glück-

licherweise sind Zoras echte Wasserlebewesen: Sie können extrem tief tauchen, schnell schwimmen und so lange unter Wasser bleiben, wie sie wollen. Da kommen die Zora-Schuppen, die Link in einen Zora verwandeln, sicherlich gelegen.

●	✗	✗	✓

Klettern

Sind ihm kleine Steine oder Vorsprünge im Weg, kann Link einfach über sie hinwegklettern. Bei größeren Hindernissen muss er Leitern oder Ranken nutzen, um an sein Ziel zu gelangen. Während Leitern für Link in allen Formen kein Problem darstellen, sind selbst kleinere Hindernisse für einige Verwandlungsstufen nicht zu bewältigen. Link klettert mit den Zora-Schuppen ebenso behände über Hindernisse wie in seiner normalen Form; Gorone und Deku haben jedoch echte Schwierigkeiten damit. Als Deku bewältigt Link gerade noch Hindernisse, die etwa so groß sind wie er selbst, aber der Gorone schafft noch nicht mal das.

✓	●	✗	✓

Kisten Öffnen

Kleinen Schatzkisten, großen Schatzkisten und sehr großen Schatzkisten kann ein waschechter Abenteurer natürlich nicht widerstehen. Unbedingt will Link wissen, was sich in solchen Truhen befindet. Also öffnet er die Kisten einfach. Dabei ist es völlig egal, unter welcher Maske er sich gerade befindet – Kisten bekommt der Held immer auf.

✓	✓	✓	✓

Ziehen und Schieben

Bei seinen Abenteuern in freier Natur oder in tiefen Labyrinthen findet Link immer wieder Gegenstände, die sich bewegen lassen. Sofern der Gegenstand nicht zu schwer ist, kann er diesen schieben oder ziehen. Das schafft Link auch als Deku; nur für richtig große Brocken verwandelt er sich lieber in einen Goronen.

●	●	✓	●

Nehmen und Werfen

Kleinere Gegenstände, wie beispielsweise ein Büschel Gras oder auch eine Bombe mit gezündeter Lunte, kann Link hochnehmen, mit sich herumtragen und woanders wieder ablegen. Vor allem die Sache mit den Bomben ist praktisch, um geheime Wege aufzusprengen oder einen Endgegner das Fürchten zu lehren. Gras und andere kleine Dinge können auch Zora und Gorone herumschleppen, nur Deku-Link schafft das nicht.

✓	✗	✓	✓

Reden und Lesen

Reden und Lesen sind für Link genauso wichtig, um seine Abenteuer zu überstehen, wie der sichere Umgang mit Bogen, Schwert und Schild. Egal, welche Form Link angenommen hat: Aufmerksam liest er alle Hinweistafeln und Schilder und unterhält sich mit den Bewohnern des Landes. Nur so erhält er wichtige Informationen, die er braucht, um die Aufgaben zu erfüllen.

✓	✓	✓	✓

Schweben

So zerbrechlich und wehrlos der kleine Deku auch wirken mag: Trägt Link die Deku-Maske, dann kann er sich schwebend über weite Abgründe begeben. Voraussetzung ist allerdings das Vorhandensein der Deku-Blume, die nur an bestimmten Stellen zu finden ist. Dreht sich Link, als Deku verkleidet, in einer Blüte, kann er anschließend an zwei Blüten-Schirmen schweben – wenn auch nur für kurze Zeit. Es heißt, dass es von der Blume zwei Sorten gibt, und die Blätter einer Sorte erlauben besonders weite und hohe Flüge.

✗	✓	✗	✗

Rollen

Eine flotte Rolle vorwärts ist nicht nur schön anzusehen, sondern hilft Link auch mal aus der einen oder anderen brenzligen Situation. Als Zora klappt ein kleiner Hopser vorwärts ohne Probleme. Nur der Deku kann keine Rolle vorwärts. Aber ein Meister der Rolle ist Link, wenn er die Goronen-Maske trägt. Eingerollt wie ein Igel zischt er durch Gegner und Hindernisse hindurch wie durch Butter. Sogar steile Kliffs und tiefe Abgründe kann er so überspringen, wenn es eine Schanze oder Rampe gibt. Link ist mit der Goronen-Rolle so schnell, dass er glatt Rennen gewinnen könnte ...

●	✗	✓	●

Angriff und Verteidigung

Obwohl viele Einwohner Terminas Link freundlich gesinnt sind, gibt es auch weniger friedliebende Geschöpfe, die ihn gar nicht nett finden. Um sich der Attacken unfreundlicher Wesen zu erwehren, kann Link auf ein umfangreiches Repertoire von Schwertkampftechniken zurückgreifen. Außerdem kann er feindlichen Angriffen ausweichen oder Schläge eines Gegners mit dem Schild blocken...

Es wird sogar gemunkelt, dass er im Laufe seines Abenteuers weitere Waffen wie stärkere Schwerter und einen Schild finden kann. Auch andere Gegenstände eignen sich famos als Waffe, wie beispielsweise ein Bogen nebst Pfeilen oder ein Fanghaken. Aber in einigen Fällen ist auch die beste Ausrüstung wenig wert: Da helfen nur Spezialkampf-Taktiken, die Link nutzen kann, wenn er eine Verwandlungsmaske aufsetzt. Jede Maske ermöglicht dabei eine Reihe von besonderen Attacken und Verteidigungsfähigkeiten. Eines bleibt allerdings Link in seiner eigenen Gestalt vorbehalten: Der Gebrauch von Schwert und Schild!

Vertikaler Hieb

Taucht ein Gegner aus dem Boden auf oder steht direkt vor Link, reicht ein vertikaler Hieb, um dem Angreifer den Garaus zu machen.

Horizontaler Schwung

So wird Link zum Sensenmann: Mit dem horizontalen Schwung lassen sich Grasbüschel und Gegner niedermähen.

Wirbelattacke

Mit der Wirbelattacke kann Link Angreifer erledigen, die ihn einzukreisen drohen. Die Wirbelattacke gibt es in drei Stufen: Der zweite und der geheimnisvolle dritte Wirbler kosten zwar wertvolle Magiepunkte, sind dafür aber besonders kräftig.

Stich-Attacke

Mit einem gezielten Stich kann Link aus der sicheren Distanz heraus dem Gegner zusetzen.

Sprungattacke

Wenn Link aus dem Sprung heraus einen vertikalen Hieb ansetzt, nimmt der getroffene Gegner doppelt soviel Schaden wie bei einem normalen Hieb.

Rollattacke

Gegenstände wie Vasen oder kleine Kisten zerschmettert Link mit ein wenig Anlauf aus der Rolle heraus. Um größere Gegenstände wie riesige Schneekugeln oder große Kisten zu zerbröseln, kann er den Goronen-Hieb einsetzen.

Ausweichen

In besonders gefahrvollen Situationen ist ein Frontalangriff nicht unbedingt die beste Vorgehensweise. Aus diesem Grund beherrscht Link Ausweichmanöver, die es ihm erlauben, feindlichen Angriffen zu entgehen. Mit einem Rückwärts- oder Seitwärtssalto bringt sich Link in Sicherheit, bevor er selbst zum Angriff ansetzt.

Der Schild

Manchmal hilft weder Zuschlagen noch Ausweichen. In solch brenzligen Momenten nutzt Link seinen Schild, um gegnerische Schläge oder Projektile abzuwehren. Besteht dann keine Gefahr mehr, kann er zu einem Gegenangriff ansetzen.

Masken-Spezialangriffe und Verteidigung

Deku-Wirbel

Wie ein Balletttänzer wirbelt Deku-Link seine Gegner nieder. Besonders trickreich ist die Wirbelattacke aus der Deckung einer Deku-Blume heraus. So kann sich Deku-Link in einer Blüte verstecken und herausspringen, wenn ein Gegner direkt über der Blüte steht.

Deku-Blasen

Um weiter entfernte Feinde zu erledigen oder Gegenstände wie Ballons zu zerstören, nutzt Deku-Link seine Fähigkeit, magische Blasen zu spucken. Allerdings kostet jeder Schuss etwas magische Energie – ist diese verbraucht, hat es sich ausgespuckt.

Deku-Schild

Deku-Link hat zwar keinen Schild, aber eine harte Schale. Wird es besonders knifflig, kann er sich unter der Schale verstecken, um Angriffen nicht schutzlos ausgesetzt zu sein. Der Schutz ist aber bei Feuerattacken nutzlos.

Goronen-Hieb

Wozu braucht ein Gorone eigentlich ein Schwert? Wo Goronen-Link hinhaut, wächst sowieso kein Gras mehr. Mit gezielten Hieben werden Gegner ausgeschaltet oder große Gegenstände zertrümmert.

Goronen-Stampfer

Nicht ganz einfach auszuführen, aber ungemein nützlich ist der Goronen-Stampfer. Hier stürzt sich Goronen-Link mit voller Wucht auf eine bestimmte Stelle am Boden. Wehe dem Gegner, der sich gerade an dieser Stelle befindet. Die Wucht des Aufpralls ist so groß, dass Goronen-Link sogar massive Steinschalter damit in den Boden rammen kann.

Goronen-Rolle

Mit der magischen Goronen-Rolle hat Link kaum einen Gegner zu fürchten. Bei vollem Tempo kostet die Rolle zwar magische Energie, aber dafür rollt Goronen-Link damit durch einige Hindernisse und Gegner einfach hindurch, ohne Schaden zu nehmen.

Goronen-Kugel

Um gegnerische Attacken abzuwehren, kann sich Goronen-Link wie eine Kugel zusammenrollen. Die meisten Schläge prallen dann einfach von seiner dicken Haut ab.

Zora-Schlag

Zoras sind Meister der Unterwasser-Kampfkunst – der Zora-Schlag ist eigentlich kein einzelner Schlag mehr, sondern eine Kombination aus Hieben und Tritten. Zora-Link kann sich so vor allem der Unterwasserbestien erwehren, die auf ihn lauern.

Zora-Bumerang

Beim Zora-Bumerang schleudert Zora-Link die Klingen an seinen Ellbogen – das ist besonders hilfreich im Kampf gegen weiter entfernte Gegner. Während einige Angreifer durch den Zora-Bumerang sofort ausgeschaltet werden, sind vor allem größere Feinde nur für einen Augenblick betäubt.

Zora-Strom

Um Attacken zu begegnen, kann Zora-Link einen magischen Stromschild um sich herum errichten. Der schützt nicht nur prima, sondern fügt einem Gegner, der damit in Berührung kommt, zugleich noch Schaden zu. Allerdings ist der Einsatz des Schildes kompliziert und verbraucht magische Energie.

Des Helden schweres Gepäck

Auf seinem Abenteuer sammelt Link eine ganze Menge Gegenstände. Gut, dass der Held kräftig genug ist, diese ganzen Items immer mit sich herumzuschleppen. Die meisten Gegenstände, die Link findet, kann er auch behalten, wenn er in der Zeit zurückreist, andere gehen im Strudel der Zeit verloren. Und dann gibt es noch Gegenstände, die Link nur für eine spezielle Aufgabe benötigt und die danach wieder aus dem Gepäck verschwinden.

Gegenstände

Magische Pfeile

Neben den normalen Pfeilen gibt es drei verschiedene magische Pfeile, die Link finden kann. Jeder Schuss verbraucht allerdings magische Energie.

Situationsgegenstände

Hier werden Gegenstände angezeigt, die Link nur kurzzeitig behält, um sie dann an bestimmten Stellen im Spiel einzusetzen, zu tauschen oder an Einwohner zu überbringen.

Flaschen

Link findet im Verlauf des Abenteuers sechs Flaschen, die er mit allerlei nützlichen Utensilien füllen kann.

Landkarte von Termina

Am Anfang ist die Landkarte von Termina noch völlig von Wolken verdeckt. Je weiter Link vordringt und neue Gebiete erforscht, desto mehr ist von der Karte zu sehen.

Links aktuelle Position

Ein kleines Porträt von Link zeigt auf der Landkarte die aktuelle Position des Helden an.

Ortsnamen

Die blauen Punkte markieren die Orte, die Link besucht hat. Wählt man auf der Karte einen der Punkte aus, wird dessen Name angezeigt.

Ikana Canyon

Die Masken

Die normalen Masken

Auf diesem Bildschirm ist zu sehen, welche Masken Link bereits gefunden oder bekommen hat. Hier sind die „normalen" Masken zu sehen. Es gibt im Spiel 20 davon, und Link sollte möglichst alle finden.

Die Verwandlungsmasken

Mit diesen Spezialmasken kann Link sich in die jeweilige Gestalt verwandeln, die die Maske zeigt. Davon gibt es drei Stück: Die Deku-Schale, die Goronen-Haut und die Zora-Schuppen.

Die Geheimmaske

Ungenannte Quellen behaupten, es gebe noch eine mysteriöse Supermaske, die Link unter bestimmten Bedingungen finden könne. Diese Maske, mit der sich Link angeblich ebenfalls verwandeln kann, wird an dieser Stelle angezeigt, sofern man sie erhalten hat.

Status und Ausrüstung

Fein säuberlich wird hier der Fortschritt des jungen Helden aufgezeichnet. Auf einen Blick ist zu sehen, wie viele Lieder Link schon beherrscht und welche Endgegner er bereits erledigt hat. Außerdem ist hier seine aktuelle Ausrüstung verzeichnet.

Das Notizbuch der Bomber

Einer der wichtigsten Gegenstände ist das Notizbuch der Bomber, das Link von der Bomberbande in Unruh-Stadt erhält. Hier werden Begegnungen mit den Einwohnern Terminas akribisch festgehalten. Ebenfalls hier verzeichnet sind Aufgaben, die Link für die Bewohner noch zu erfüllen hat – komplett mit Tag und Uhrzeit. Auf einen Blick sieht Link so, welche Aufträge noch nicht erfüllt sind, und ob er von Einwohnern Masken erhalten hat. Neben dem Porträt des jeweiligen Einwohners ist die Aufgabe erklärt, und eine rote Schleife zeigt an, ob der Job schon erledigt ist.

Herzteil

Vier Herzteile ergeben einen kompletten Herzcontainer. Hier ist zu sehen, wie viele Teile noch für einen Container fehlen.

Melodien

Wichtige Lieder, die Link in seinem Abenteuer erlernt, werden hier angezeigt. Allerdings gibt es auch einige geheime Songs, die nicht verzeichnet werden!

Notenlinie

Wählt Link ein Lied aus, werden hier die Noten angezeigt, die notwendig sind, um das Lied zu spielen.

Aktuelle Ausrüstung

An dieser Stelle ist die aktuelle Ausrüstung des Helden zu sehen, also welches Schwert und welchen Schild er führt und was er für einen Pfeil-Köcher und Bombenbeutel dabeihat.

Die Masken der Wächter

Sobald Link einen der vier Wächter in den Dungeons erledigt, bekommt er die Maske des jeweiligen Endgegners. Diese wird dann hier angezeigt.

Die Labyrinthkarte

In den Tiefen eines Dungeons wird die Übersichtskarte Terminas durch eine Karte des aktuellen Labyrinthes ersetzt. Am Anfang werden nur die Räume angezeigt, die Link bereits betreten hat, aber in den Tiefen der Dungeons findet sich auch eine Karte aller Räume!

Stockwerke des Labyrinthes

Hier ist zu sehen, wie viele Stockwerke das Labyrinth hat. Das Porträt von Link zeigt an, in welchem Stockwerk er sich gerade befindet.

Totenkopf

Wenn Link den Kompass gefunden hat, wird die Position des Endgegners durch einen Totenkopf angezeigt. Sowohl das Stockwerk, in dem sich der Endgegner befindet, ist zu sehen, als auch der Raum auf der Karte.

Die Feen

15 Feen sind in jedem der finsteren Labyrinthe versteckt. Wenn Link alle 15 Feen in einem Dungeon findet und zur passenden Feen-Quelle zurückbringt, bekommt er etwas Besonderes. An dieser Stelle ist zu sehen, wie viele Feen er schon gesammelt hat.

Master-Schlüssel

Die Kammer des Endbosses ist immer durch ein besonders schweres Schloss gesichert, für das Link einen besonderen Schlüssel – eben den Master-Schlüssel – benötigt. Hat Link diesen Schlüssel gefunden, wird er hier angezeigt.

Kleiner Schlüssel

Einige Türen im Labyrinth lassen sich nur mit einem Kleinen Schlüssel öffnen. Diese Anzeige gibt Auskunft darüber, wie viele Schlüssel Link bereits gefunden hat.

Name des Labyrinthes

An dieser Stelle wird angezeigt, wie das Labyrinth heißt, in dem Link sich gerade befindet.

Farbe der Räume

Weiß umrandete Räume hat Link noch nicht erforscht. In blau gezeichneten Räumen ist er bereits gewesen, und der hellblau blinkende Raum ist der, in dem er sich zur Zeit befindet.

Dämmerwald Tempel

2F

1F

10 / 15

Kompass

Neben Schlüsseln, Karte, magischen Gegenständen und anderen Items kann Link in jedem Dungeon einen Kompass finden, der äußerst nützlich ist. Hat Link den Kompass gefunden, wird die Position des Endbosses vermerkt, und auch die Lage von Schatzkisten ist zu sehen.

Labyrinthkarte

Dank der Karte kann sich Link besser im Labyrinth orientieren, da dieses nun komplett angezeigt wird.

Schatztruhe

Als kleines braunes Quadrat werden die Schatzkisten angezeigt, die sich in dem Labyrinth befinden, sobald Link den Kompass hat. Öffnet er eine Truhe, verschwindet die Markierung von der Karte.

Praktisches, Magisches und anderes

Die Gegenstände

Auf seinem Weg bei der Rettung Terminas findet Link zahlreiche Gegenstände und Schätze, die ihm seine Aufgabe erleichtern. Viele Items sind einfach zu bekommen, liegen oftmals offen herum, können im Laden gekauft werden, oder ein niedergestreckter Gegner lässt sie fallen. Andere Gegenstände sind gut verborgen. Aber das schreckt Link natürlich nicht: Denn besonders die schwer zu findenden Items sind oft enorm nützlich und wertvoll.

Auge der Wahrheit

Auf seinen Wegen in Termina findet Link immer wieder unsichtbare Gegenstände, Gegner, Schatzkisten oder Plattformen, die erst durch das Auge der Wahrheit sichtbar werden – allerdings nur so lange, wie Links magische Energie reicht.

Berg-Urkunde

Die Berg-Urkunde bekommt Link von dem Deku-Händler im Goronendorf, wenn er ihm als Deku die Sumpf-Urkunde übergibt.

Blaues Elixier

Blaues Elixier ist ungemein nützlich. Trinkt Link davon, wird seine Lebensenergie und die magische Energie komplett aufgefrischt. Leider ist das blaue Elixier sehr selten und sehr teuer.

Bomben

30

Bomben kann Link in Läden kaufen oder unterwegs finden. Oft lassen auch besiegte Gegner Bomben zurück. Einmal angezündet, brennt die Lunte binnen Sekunden ab: Link kann die Bombe dann nur noch werfen oder sie ablegen und sich rasch in Sicherheit bringen. Mit Bomben lassen sich z.B. brüchige Wände, Steine und riesige Schneebälle sprengen.

Bombentasche

Bomben sammelt Link in einer Bombentasche ein, die er im Bombenshop kaufen kann. Am Anfang steht ihm nur eine kleine Tasche zur Verfügung, in die maximal 20 Bomben passen. Es soll aber auch Bombenbeutel geben, die 30 oder gar 40 Bomben fassen.

Brief an Kafei

Anju, die junge Dame im Gasthaus, übergibt Link einen Brief an Kafei, wenn er zur richtigen Zeit dort auftaucht. Link muss diesen Brief nur noch in einen Briefkasten werfen und warten, bis der Postbote ihn zustellt.

Chateau Romani

MILK

Die kostbare Flasche erhält Link als Belohnung, wenn er die Eilpost an Mama austrägt. Er kann sie auch für 200 Rubine in der Milchbar kaufen, wenn er dort die Romani-Maske trägt. Chateau

Scharfe Klingen braucht das Land

Je weiter Link auf seinen Abenteuern in unerforschte Gebiete Terminas vordringt, desto schwerer fällt es ihm, den stärker werdenden Gegnern mit dem Kokiri-Schwert Paroli zu bieten. Eine stabilere und vor allem schlagkräftigere Klinge wäre hilfreich. Aber woher nehmen?

Feuer in der Schmiede

Auf dem Weg in das tiefgefrorene Goronendorf entdeckt Link das Haus des Schmiedes Zubora. Der ist nicht besonders glücklich über die aktuelle Wetterlage – es ist so kalt, dass ihm sogar das Feuer in der Schmiede eingefroren ist. Ganz sicher funktioniert die Schmiede wieder, wenn Link den Pic Hibernia-Tempel vom Frost befreit und das Land der Goronen aus den eisigen Klauen des Winters erlöst hat.

Ein Tag ohne Schwert

Ist die Schmiede einsatzbereit, erklärt sich der Schmied bereit, aus Links Kokiri-Schwert eine neue Klinge zu schmieden. Allerdings gegen entsprechende Entlohnung. 100 Rubine will er für die Veredelung des Schwertes. Ein stolzer Preis, aber für ein stärkeres Schwert eine angemessene Summe. Ein weiteres Problem: Zubora braucht einen Tag, um die Klinge zu verbessern. Link ist in dieser Zeit auf seine anderen Waffen und Fähigkeiten angewiesen und sollte möglichst keine allzu gefährlichen Abenteuer unternehmen.

Endlich: Nach einem langen Tag kann sich Link sein neues Schwert abholen. Was für eine herrliche Klinge: Mit dem Elfenschwert verlieren viele starke Gegner ihren Schrecken – zumindest für 100 Schwertstreiche –, und Link zieht weiter, um das Böse zu besiegen.

Schimmernde Prämie

Wieder macht sich Link auf, um das Gebiet der Goronen vom Eis zu befreien. Glücklicherweise kann er jetzt direkt zum Endgegner teleportieren und muss nicht den gesamten Pic Hibernia Tempel erneut durchforsten. Sind Eis und Schnee weg, stattet Link dem Schmied wieder einen Besuch ab und überlässt ihm erneut für einen weiteren Tag die Kokiri-Klinge. Um die Zeit totzuschlagen, begibt sich Link Goronendorf und will sich nützlich machen. Er kauft sich ein Pulverfass und sprengt den riesigen Felsblock fort, der in dem Gebiet mit den Hängebrücken vor dem Dorf offenkundig den Weg versperrt. Was für eine Schufterei – aber es hat sich gelohnt, denn der Weg ist nun für die Goronen offen, und sie können wieder das große Goronen-Rennen veranstalten. Link lässt sich nicht zweimal bitten und nimmt am Rennen teil. Belegt Link den ersten Platz, erhält er eine wertvolle Prämie: Eine Flasche, bis zum Rand mit Goldstaub gefüllt!

Zwei Tage ohne Schwert

Mit der Siegesprämie kehrt Link zum Schmied zurück und holt sich am zweiten Tag das Elfenschwert ab. Dabei bemerkt er die begehrlichen Blicke des Schmiedes – ob ihm wohl das Gold hilft, eine dauerhafte Klinge zu bekommen, die nicht verschwindet, wenn Link durch die Zeit reist? Link probiert sein Glück und übergibt dem Schmied den Goldstaub und die Elfenklinge. Er muss nun einen weiteren Tag ohne Schwert auskommen und kehrt am dritten Tag zur Schmiede zurück.

Die Schmirgelklinge

Link ist fast geblendet: Der Schmied überreicht ihm ein mit Gold und Edelsteinen verziertes Schwert! Diese Klinge ist schärfer und stärker als alles, was Link bisher in Händen hielt. Dankbar verlässt er den Schmied und probiert das Schwert gleich an einigen vorwitzigen Gegnern aus. Sagenhaft: Die neue Waffe ist von exzellenter Qualität.

Gerüchte

Angeblich gibt es in Termina eine große Fee, die die Schmiedekunst beherrscht und eine Klinge verborgen hält, die es durchaus mit der Schmirgelklinge aufnehmen kann. Dieses sagenhafte Feenschwert sollen mutige Krieger nur mit zwei Händen führen können, so groß und schwer ist es. Aber wo findet man diese Fee?

Lieder für die Ewigkeit

Musik ist ein wesentlicher Bestandteil des Lebens in Termina. Ohne die richtigen Melodien wäre Links Aufgabe zum Scheitern verurteilt. Glücklicherweise lernt Link während seiner Streifzüge und Abenteuer zahlreiche neue Songs, die vielfältige Wirkungen haben. So kann er mit einem Lied Regen herbeibeschwören oder in nur einem Augenblick von einem Punkt des Landes zum nächsten reisen. Einige Lieder sind jedoch geheim, und es gibt nur wenige Hinweise auf ihre Existenz.

Hymne der Zeit

Dank dieses Liedes reist Link 72 Stunden in die Vergangenheit und hat so genug Zeit, um Termina zu retten.

Eponas Lied

Hat Link sein Pferd Epona wieder gefunden und dieses Lied erlernt, kann er von nun an sein Pferd zu sich rufen, wenn er es braucht. Spielt er das Lied einer Kuh vor, gibt sie Milch, wenn Link eine leere Flasche dabei hat.

Hymne des Sturmes

Mit diesem Song beschwört Link ein Unwetter herbei. Der kräftige Regenschauer reicht aus, um Wundererbsen ausreichend zu bewässern und zum Wachsen zu bringen.

Sonate der Befreiung

Trifft Link bei seinen Abenteuern auf Leute, die offenbar von einer Maske besessen sind, kann er deren Fluch durch die Sonate der Befreiung brechen.

Lied der Schwingen

So reist man gern: Das Lied der Schwingen teleportiert Link in nur einem Augenblick zu einer beliebigen aktivierten Eulenstatue. So kann er große Entfernungen ohne Zeitverlust zurücklegen.

Sonate des Erwachens

Erweckt Schlafende! Wird das Lied an den richtigen Stellen eingesetzt, erweckt die Melodie sogar ganze Landstriche und bringt versunkene Gebiete an die Oberfläche.

Festung der Piraten

Schädelküste

Milchstraße

Schädelbucht

Schädelbucht Tempel

Höhle der Zoras

Pic Hibernia
Goronendorf
Bergsiedlung
Felsenturm
Ikana Canyon
Unruh-Stadt
Ruinen von Ikana
Wald der Mysterien
Sümpfe des Vergessens
Dämmerwald

Goronisches Schlummerlied

Diesen Song lernt Link in zwei Teilen. Erst wenn beide Teile komplett sind, ist das Lied einsatzfähig. Das Goronische Schlummerlied ist so mächtig, dass kein Gorone widerstehen kann und sofort in einen tiefen Schlaf fällt, wenn er das Lied hört.

Gesang des Himmels

Wenn die Wächter am Ende ihrer Kräfte sind, wenn die Welt am Abgrund steht, wenn es scheinbar keine Hoffnung mehr gibt, dann spiele dieses Lied...

Bossa Nova der Kaskaden

Uralte Sagen der Zoras berichten von riesigen Schildkröten, die Wanderer auf ihren Rücken über das Meer reisen lassen, wenn nur das richtige Lied am richtigen Ort gespielt wird.

Ballade des Kronos

Eines der am besten gehüteten Geheimnisse ist dieses fantastische Lied: Wenn Link die Hymne der Zeit rückwärts spielt, vergehen die 72 Stunden langsamer.

Elegie des leeren Herzens

Dieses mystische Lied ermöglicht dem Spieler, je eine Kopie seiner verschiedenen körperlichen Hüllen anzufertigen – so viele er auf einmal benötigt.

Thema der Zeit im Wind

Link hat übermorgen etwas Wichtiges vor, aber keine Lust zu warten? Dann spielt er das Thema der Zeit im Wind, und schon sind 12 Stunden verflogen. Funktioniert leider nicht 12 Stunden vor dem Weltuntergang!

Vogelscheuchen-Polka

Dieses Lied lernt Link von der Vogelscheuche in Unruh-Stadt alle 72 Stunden aufs Neue. Da Link den Song selbst komponieren darf, trägt er hier die Noten ein. Spielt er die Vogelscheuchen-Polka, erscheint die Vogelscheuche und hilft ihm zum Beispiel, Abgründe zu überwinden, wenn er einen Fanghaken hat.

Die Karten-Legende

Die Hibernia — Name der Karte

1F — Dungeon-Stockwerk. Diese Bezeichnung stimmt mit der Karte im Spiel selbst überein

Standort einer Eulenstatue

Hier lässt sich die Vogelscheuche Pierre mit der Vogelscheuchen-Polka herbeirufen

Mythenstein. Nur mit der Maske der Wahrheit versteht Link, was die Steine sagen

Fundort der verirrten Feen in den Labyrinthen

Fundort der Herzteile

Gibt es in einem Labyrinth einen besonderen Gegenstand, wie z.B. die Feuerpfeile, ist dies auf der Karte eingezeichnet. Meistens bewacht ein Mini-Boss einen solchen Gegenstand!

Fundort des Master-Schlüssels. Dieser wird in aller Regel von einem besonders starken Mini-Boss bewacht!

Mit diesem Symbol ist der Fundort des Kompasses markiert

An dieser Stelle findet Link die Karte des aktuellen Labyrinthes

Boss — Wie der Name schon sagt: Hier geht es zum Endgegner

1 2 3 — Die Nummern der Räume entsprechen den Nummern im Lösungstext

A B — Spezielles: Beispielsweise der Fundort der vier Mythenstein-Löcher auf den Ebenen von Termina, oder der Zugang zu den Gräbern auf dem Friedhof

Friedhof von Ikana — Richtung, in die der Ausgang führt

Das treue Roß Epona

Wenn es der Bauarbeiter am dritten Tag schafft, den riesigen Stein zu zerschlagen, der den Weg zur Farm der Romani-Schwestern versperrt, kann Link dieser endlich einen Besuch abstatten. Glücklicher Link: Dort trifft er auf eine alte und lang vermisste Freundin - Epona! Doch Epona befindet sich in einem Gatter, und Link scheint keine Möglichkeit zu haben, sein treues Pferd zu befreien ... oder doch?

Die Sache mit dem Stein

Die Lösung des Rätsels liegt im richtigen Timing. Link sollte die Farm der Romanis schon am ersten Tag besuchen. Leider schafft der Bauarbeiter es erst am dritten Tag, den Stein auf dem Weg zu zertrümmern. Für so einen gewaltigen Felsen bräuchte man eine Bombe mit großer Sprengkraft – am besten wäre ein ganzes Pulverfass!

Zielübungen

Schafft es Link, mit einem Pulverfass den Stein bereits am ersten Tag zu sprengen, kann er endlich Epona wiedersehen. Nun muss er erst einmal beweisen, dass er ein guter Bogenschütze ist. Auf Eponas Rücken reitet Link über die Romani-Ranch und bringt in zwei Minuten alle Ballons zum Zerplatzen. Danach darf er nicht nur sein Reittier mitnehmen, sondern lernt zudem Eponas Lied. So kann er sein treues Pferd immer rufen, wenn er es brauchen sollte. So erreicht Link nun Gebiete, in die er vorher nicht vordringen konnte. Mit ordentlich Anlauf springt die Stute sogar über kleinere Zäune und Mauern.

Angriff bei Nacht

Bevor Link mit Epona weiterreitet, schaut er noch einmal bei den Romani-Schwestern vorbei. Offenbar bedrückt sie etwas. Und tatsächlich: Nachts terrorisieren Geister die Ranch und belästigen die Kühe. Nur ein geschickter Bogenschütze könnte die Geister verjagen. Link beschließt zu bleiben und den Romani-Schwestern zu helfen. Er wartet bis 2 Uhr nachts und folgt der jüngeren Schwester Romani in den Stall. Hier warten sie gemeinsam auf den Angriff der Geister.

Und da sind sie auch schon! Link gibt sich alle Mühe und schießt, was das Zeug hält. Wird ein Geist von einem Pfeil getroffen, löst er sich für kurze Zeit in Luft auf. Aber es sind so viele, und immer wieder kommen neue Gegner. Gut, dass der Hund der Romanis aufpasst und Link warnt, wenn ein Geist der Ranch zu nahe kommt. Link hält bis zum Morgengrauen durch!

Milchtransport

Aber Links Aufgaben auf der Ranch sind noch nicht erfüllt. Zwar kann Cremia, die ältere der Romani-Schwestern, nun endlich wieder in Ruhe ihre Kühe melken, aber wie kommt die Milch zum Kunden? Für den Transport der Milch benötigen die Schwestern noch eine helfende Hand. Am zweiten Tag um sechs Uhr abends soll die Milch im Karren zum Kunden gefahren werden. Link ist pünktlich und fährt auf der Ladefläche des Karrens mit.

Figuren in der Nacht

Gut, dass Link dabei ist – plötzlich greifen Reiter den Milchtransport an, und nur Link kann diese finsteren Gesellen mit gezielten Bogenschüssen davon abhalten, die Milchkrüge zu zertrümmern. Mit Geschick und Treffsicherheit ist wird diese Gefahr gebannt, und Link erhält als Dank Romanis Maske!

Romani verleiht für eine gewisse Zeit unbegrenzte magische Energie – und für leere Flaschen hat Link immer Verwendung.

Deku-Nuss

10

Deku-Nüsse sind oft unter Grasbüscheln versteckt oder werden von bezwungenen Gegnern im Sumpfland zurückgelassen. Mit einem gezielten Deku-Nuss-Wurf lassen sich Gegner lähmen. In Deku-Gestalt kann Link sogar Feinde damit bombardieren, wenn er an Blütenblättern durch die Lüfte schwebt!

Deku-Prinzessin

Die arme Deku-Prinzessin wird vom „Willenlosen Dschungelkrieger Odolwa" im Dämmerwald Tempel festgehalten. Befreit Link die Prinzessin, kann er sie in einer Flasche nach Hause transportieren.

Deku-Stab

9

Der Deku-Stab ist zwar auch als Waffe zu gebrauchen, aber viel Schaden richtet der Holzstock nicht an. Allerdings können Deku-Stäbe an Feuerstellen angezündet werden und brennen dann eine kleine Weile. Mit einem brennenden Deku-Stab kann Link erloschene Fackeln entzünden.

Eilpost an Mama

Wenn Link den Brief an Kafei eingeworfen hat und Anju den Glücksbringer gibt, erhält er am dritten Tag in Kafeis Haus eine Eildepesche für dessen Mutter. Je nachdem, ob er die Eilpost selber überbringt oder das vom Postboten erledigen lässt, wartet eine andere Belohnung auf Link.

Eispfeil (MP2)

Als Waffe ist der magische Eispfeil fast zu schade. Von großem Nutzen ist er, um Eisschollen auf Wasseroberflächen entstehen zu lassen. Auf den Schollen kann Link dann zu sonst unerreichbaren Gängen gelangen – aber er muss schnell sein, denn nach einer Weile schmelzen die Eisschollen wieder. Es geht außerdem das Gerücht, dass sich mit dem Eispfeil Gegner in Eisblöcke verwandeln lassen und sogar Wasserfälle zum Gefrieren gebracht werden können.

Elfenschwert

Das scharfe und etwas bessere Elfenschwert kann sich Link schmieden lassen. Allerdings ist diese Klinge nur von begrenzter Haltbarkeit und übersteht einen Sprung in die Vergangenheit nicht.

Fanghaken

Ein äußerst praktisches Utensil: Wird der Fanghaken aktiviert, schießt eine Kette mit einem Haken daran heraus, mit deren Hilfe sich Link über weite Abgründe schwingen oder entfernte Objekte zu sich heranziehen kann. Allerdings hält der Haken nicht überall, sondern meistens nur an dafür vorgesehenen Pfeilern oder an hölzernen Gegenständen wie Kisten. Als Waffe ist der Fanghaken ebenfalls zu gebrauchen: Kleinere Gegner erwischt man damit sofort, größere werden kurz betäubt.

Fee

Kleine Feen findet Link oft in Krügen oder in Grasbüscheln versteckt. Fängt Link eine solche Fee in einer leeren Flasche, spendet ihm die Fee frische Energie, wenn er sie wieder freilässt. Besonders praktisch: Wird Link besiegt, schlüpft die Fee ganz von selbst aus der Flasche, weckt ihn wieder auf und füllt zehn Herzcontainer bis zum Anschlag.

Verirrte Feen

Diese kleinen, zarten Wesen werden in den Labyrinthen festgehalten. In jedem Dungeon befinden sich 15 Feen, teils in Krügen, Kisten, Blasen, teils auch in Gegnern verborgen. Wenn Link alle 15 Feen eines Dungeons findet und diese dann zu der passenden Feen-Quelle zurückbringt, erhält er jeweils eine besondere Belohnung.

Feenschwert

Eine geradezu monströse Klinge erhält Link, wenn er alle 15 Feen aus dem Felsenturm Tempel befreit und zur Feen-Quelle im Ikana Canyon zurückbringt. Diese Klinge kann nur mit beiden Händen geführt werden und richtet gewaltigen Schaden an.

Feuerpfeil (MP2)

Wie der Eispfeil kann auch der Feuerpfeil als Waffe benutzt werden, ist aber bei zahlreichen anderen Aktionen besonders nützlich. So lassen sich Schneebälle, Eiszapfen und eingefrorene Gegenstände damit auftauen. Sogar gefrorene Wasserfälle können mit ihm wieder zum Plätschern gebracht werden.

Fisch

Fische findet Link in flachen Gewässern. Mit einer leeren Flasche lassen sich die schuppigen Gesellen schnell einfangen und möglicherweise an bestimmten Stellen wieder eintauschen.

Flasche

Leere Flaschen sind besonders hilfreich, um allerlei darin zu transportieren: Flüssigkeiten wie Elixiere, Milch und Wasser, kleines Getier wie Fische und Käfer oder lebensrettende Feen lassen sich bequem und sicher in Flaschen herumtragen. Je mehr Flaschen Link hat, desto besser.

Foto-Box

Mit der Foto-Box kann Link Schnappschüsse von seinen Abenteuer machen. Angeblich gibt es Einwohner des Landes, die für besonders interessante Fotos bereit sind, andere tolle Items zu tauschen.

Glücksbringer

Redet Link mit Kafei, nachdem der Postbote den Brief von Anju aus dem Gasthof „Zum Eintopf" zugestellt hat, erhält er im Haus von Kafei den Glücksbringer, den er am besten ins Gasthaus zurückbringt.

Goldstaub

Gewinnt Link als Gorone verkleidet das große Goronen-Rennen, erhält er als Belohnung eine Flasche mit Goldstaub. Mit Goldstaub sollen sich Schwertklingen verbessern lassen.

Grünes Elixier

Nutzt Link oft magische Gegenstände, dann kostet dies eine Menge magischer Energie. Trinkt Link von dem grünen Elixier, bringt dies die magische Energie sofort zurück.

Heißes Quellwasser

Normalerweise wäre eine heiße Quelle ein idealer Ort, um sich zu entspannen und ein wohltuendes Bad zu nehmen. An heißen Quellen kann Link eine leere Flasche mit heißem Wasser füllen und dies dazu benutzen, Eisblöcke zu schmelzen. Allerdings bleibt das heiße Wasser nicht lange warm – mit der Zeit kühlt das kostbare Nass deutlich ab.

Heroenbogen

Der Heroenbogen ist Links zweitwichtigste Waffe neben dem Schwert. Mit dem Bogen kann Link normale und magische Pfeile verschießen und so weit entfernte Gegner ausschalten.

Heroenschild

Links Standardschild hilft über die meisten brenzligen Situationen hinweg. Es gibt aber Monster im Land, die einen besonderen Appetit auf den Heroenschild haben – sollte im Kampf der Schild verschluckt werden, bleibt Link nur noch die Wahl, den Gegner schnell zu erledigen oder sich in einem Laden einen neuen Heroenschild zu kaufen.

Herzcontainer & Herzteile

So ein Herzcontainer ist eine feine Sache: Ergattert Link einen kompletten Herzcontainer, wird seine Energieleiste um ein Herz erweitert. Sammelt Link vier Herzteile ein, wird der Energieleiste ebenfalls ein Herzcontainer hinzugefügt.

Herzen

In Gefäßen versteckt, im Gras oder bei einem gefallenen Gegner findet Link oft einzelne Herzen, die jeweils einen Herzcontainer wieder mit Energie füllen.

Käfer

Besonders oft sind diese kleinen Krabbler in Gebüschen oder in Gräsern zu finden. Käfer lassen sich – wenn auch ungern – zur späteren Verwendung in leere Flaschen sperren. Käfer sind für einige ein beliebtes Tauschobjekt. Andererseits dienen sie auch dazu, verborgene Gegenstände oder Lebewesen aus besonders markierten Löchern zu locken.

Krabbelmine

Die Krabbelmine ist ein entfernter Vetter der Bombe: Einmal aktiviert, gibt es kein Zurück mehr, und Link sollte das explosive Gerät loslassen. Anstatt liegen zu bleiben wie eine normale Bombe, krabbelt die Mine ein Stück, bis sie auf ein Hindernis prallt oder die Lunte abbrennt. Dabei kann eine Krabbelmine sogar Wände und Decken entlangkrabbeln.

Kokiri-Schwert

Dieses Schwert gehört zu Links Grundausstattung. Wenn auch klein, leistet es dem Helden gute Dienste. Viele Gegner lassen sich damit in die Flucht schlagen, und das Kokiri-Schwert ist in den Händen eines Meisters eine sehr gute Waffe.

Köcher

In einem Köcher bewahrt Link seinen Pfeilvorrat auf. Ist dieser erschöpft, muss Link neue Pfeile finden. Den Köcher gibt es in drei Größen. Im kleinsten kann Link 30 Pfeile deponieren, im mittleren ist Platz für 40 Pfeile. In den größten Köcher passen 50 Pfeile!

Land-Urkunde

Die Land-Urkunde bekommt Link von dem Deku-Händler in Unruh-Stadt, wenn er ihm als Deku verkleidet die Mondträne übergibt.

Lichtpfeil (MP4)

Der Lichtpfeil ist der durchschlagendste magische Pfeil, den Link finden kann. Dafür benötigt der Pfeil auch doppelt so viel magische Energie wie der Feuer- oder der Eispfeil. Wie die anderen Pfeilsorten ist auch der Lichtpfeil mehr als nur eine Waffe. So lassen sich mit diesem Pfeil Sonnensymbole aktivieren und Schattenblöcke entfernen.

Magieflaschen

Diese nützlichen Flaschen findet Link in zwei Größen: Die kleinen füllen einen kleinen Teil der Magieenergie wieder auf, die großen Flaschen einen entsprechend größeren Teil.

Magischer Pilz

Als Ingredienz für Zauber-Elixiere dienen magische Pilze. Diese sind aber sehr schwer zu finden. Laut jüngsten Gerüchten können nur Schweine diese kostbaren Pilze finden, indem sie sie mit ihren empfindlichen Nasen erschnüffeln. Pilze gibt es auch bei Kotakis im Tausch gegen blaue Elixiere.

Meeres-Urkunde

Die Meeres-Urkunde bekommt Link von dem Deku-Händler in der Höhle der Zoras, wenn er ihm als Gorone die Berg-Urkunde übergibt.

Milch

Lecker, lecker: frische Milch ist etwas ganz Besonderes. Link kann sie in einer leeren Flasche transportieren und davon trinken. Ein Schluck aus der Milchpulle füllt fünf Herzen wieder auf; in einer Flasche ist genügend Milch für zwei Schlucke. Milch kann Link in der Milchbar kaufen oder er muss eine Kuh „anzapfen".

Mondträne

Der Mond Terminas ist erschüttert über das finstere Schicksal der Welt. Darüber vergießt er eine Träne, was sich mit dem Teleskop der Sternwarte in Unruh-Stadt genau beobachten lässt. Die Träne dient als Tauschobjekt mit dem Deku-Händler in der Stadt.

Nachtschwärmer

Besiegt Link ein Irrlicht mit seiner Laterne, bleibt ein Nachtschwärmer zurück, den Link ebenfalls in eine Flasche stecken kann. Nachtschwärmer sind beliebte Tauschobjekte.

Okarina der Zeit

Links bevorzugtes Musikinstrument: Mit der Okarina spielt Link die magischen und mysteriösen Melodien, die er während des Abenteuers erlernt.

Portemonnaie

In seiner Geldbörse trägt Link die Rubine mit sich herum, die er unterwegs einsammelt. Zu Beginn des Abenteuers hat er allerdings nur eine kleine Geldbörse, in der maximal 99 Rubine Platz finden. Da einige Händler teurere Waren anbieten, sollte Link sich um ein größeres Portemonnaie bemühen. Es gibt eine Börse für 200 Rubine und sogar eine Riesenbörse, in die 500 Rubine passen – diese ist aber sehr gut verborgen!

Pulverfass

Im Grunde funktioniert das Pulverfass wie eine gigantische Bombe. Das erste Fass gibt's noch kostenlos – als Muster sozusagen –, jedes weitere Fass muss Link als Gorone kaufen. Diese Fässer sind so groß, dass Link immer nur eines mitnehmen und herumtragen kann. Das kann auch nur ein Gorone: Andere Geschöpfe sind einfach zu schwach. Dafür ist die Sprengkraft so stark, dass selbst gewaltige Felsen zerbröselt werden!

Quellwasser

Schlichtes, klares und erfrischendes Wasser. An besonderen Stellen kann Link einfaches Wasser in Flaschen abfüllen, oder er wartet darauf, dass heißes Quellwasser abkühlt. Mit dem Wasser lassen sich Wundererbsen begießen; es eignet sich auch als Tauschobjekt.

Rotes Elixier

Gehen Links Kräfte zur Neige und sind weder Milch noch Feen zur Hand, reicht ein Schluck vom roten Elixier, um die Energie wieder aufzufrischen. Allerdings enthält eine Flasche immer nur einen Schluck!

Schmirgelklinge

Die ideale Waffe für einen Schwertkämpfer: Mit Gold verziert, wird diese Klinge schnell zur Standardwaffe Links. Wenn er es denn schafft, alle Voraussetzungen zu erfüllen, die nötig sind, um diese wahrhaft legendäre Klinge zu erhalten. Im Gegensatz zum Elfenschwert bleibt die Schmirgelklinge auch von einem Zeitsprung unberührt!

Seepferdchen

Diesen famosen Meeresbewohner erhält Link im Tausch gegen ein Foto. Vor allem die leuchtende Nase des Seepferdchens, das sich brav in einer Flasche herumtragen lässt, hat es Link angetan. Mit der könnte das Seepferdchen ihm den Weg weisen, wenn er sich unter Wasser nicht so gut auskennt.

Zimmerschlüssel

Im ersten Stock des Gasthofs „Zum Eintopf" sind zwei Türen verschlossen. Eine davon bekommt Link mit dem Zimmerschlüssel auf, wenn er sich bereit erklärt, für die junge Dame an der Rezeption einen Auftrag zu übernehmen. Im Zimmer findet sich ein prächtiger Schatz!

Zora-Ei

Sieben Zora-Eier sind aus dem Aquarium verschwunden und in den Tiefen des Meeres und im Piratendorf versteckt. Schafft es Link, alle sieben Eier zu finden und in Flaschen heil zum Aquarium zurückzubringen?

Spiegelschild

Ein längst verschollen geglaubter Schatz harrt in einem finsteren Verlies auf Link: Der Spiegelschild. Damit kann Link Licht- oder Energiestrahlen reflektieren. Das ist besonders praktisch im Kampf gegen Gegner, die normalerweise das Licht scheuen!

Sumpf-Urkunde

Die Sumpf-Urkunde bekommt Link von dem Deku-Händler beim Sumpf-Infocenter, wenn er ihm die Land-Urkunde übergibt.

Wundererbsen

Überall im Land findet Link kleine Vertiefungen, in die sich Wundererbsen pflanzen lassen. Werden diese tüchtig begossen, wachsen daraus rasend schnell schwebende Wunderpflanzen. Link kann sich auf diese Pflanzen stellen und sich von ihnen zu schwer erreichbaren Orten transportieren lassen. Begießen kann er die Keimlinge mit Quellwasser oder durch einen kräftigen Regenschauer.

Zurück in die Vergangenheit!

Was nun, Link? In Deku-Form gefangen, hat Link kaum eine Wahl: Er muss versuchen, seine eigene Gestalt wiederzuerlangen, und einen Weg nach Hause finden. Vor allem will er seine Okarina wieder haben. Und wo ist Epona geblieben? Fragen über Fragen. Aber Link wäre nicht Link, gäbe er so schnell auf: Er macht sich auf den Weg, um die Fragen zu beantworten. Aber wo anfangen?

Der Weg in die Freiheit

Nachdem Link über tiefe Abgründe geschwebt ist, endlich ein Hauch von Zivilisation: Ein Mühlrad dreht sich, da kann die Freiheit nicht weit sein. Dort ein Tor! Doch halt, was ist das?

Link folgt dem finsteren Gesellen, der ihm die Okarina gestohlen und ihn in einen Deku verwandelt hat. Dabei ist Link nicht allein: Die weiße Fee Taya, von ihrem dunklen Bruder Tael getrennt, schließt sich ihm an. Auf dem Weg nach draußen lernt Link mit seiner neuen Gestalt umzugehen. So übel ist es gar nicht, ein Deku zu sein! Vor allem der Schwebeflug von den Deku-Blumen aus ist sehr praktisch.

Ein Maskenverkäufer taucht wie aus dem Nichts auf. Hier sollte Link gut zuhören: Der Maskenverkäufer kennt einen Weg, wie Link seine ursprüngliche Gestalt zurückbekommen kann! Link braucht dafür nur seine Okarina. Und der Maskenverkäufer erwartet natürlich eine Gegenleistung. Drei Tage, 72 Stunden bleiben Link ...

Willkommen in Unruh

Ah, endlich wieder frische Luft. Unruh-Stadt ist, wie der Name schon sagt, in Aufruhr. In drei Tagen ist Karneval, und die Einwohner bereiten sich auf einen großen Festakt vor.

Unruh-Stadt

Kartenzeichner Tingle

Gasthaus „Zum Eintopf" ♡ ♡ ♡
8:00 Uhr - 20:30 Uhr

Deku Hüpf-Spiel ♡
Ein Spiel kostet: 10

Ebenen von Termina

Residenz des Bürgermeisters ♡
8:00 Uhr – 22:00 Uhr

Profi-Trainingscenter ♡
Anfänger: 1
Profi: 10

Postamt

Observatorium

Milchbar
22:00 Uhr – 5:00 Uhr

Ebenen von Termina

Lotterie

Bank

Ebenen von Termina

Ebenen von Termina

Bombenshop
Bomben: 30
Krabbelminen: 40
Bombentasche: 20

Kuriositätenladen
22:00 Uhr – 6:00 Uhr

50 Rubine

Spielecenter „Liebling & Schätzchen" ♡
6:00 Uhr – 22:00 Uhr
Ein Spiel kostet: 10

Gemischtwarenladen
Elixier rot: 30
Elixier grün: 30
Schild: 80
Fee: 50
Dekustab: 10
Pfeile: 30
Dekunuss: 30
Pfeile: 40

Schießbude ♡
6:00 Uhr – 22:00 Uhr
Ein Spiel kostet: 20

20 Rubine

100 Rubine

Schatztruhe ♡
6:00 Uhr – 22:00 Uhr
Ein Spiel kostet: 5–30

Aber wer will sich schon am Anfang entmutigen lassen? Link sicher nicht. Also macht er sich auf, Unruh-Stadt zu erkunden. Dabei sollte er auf Tayas Ratschläge hören – die kleine Fee kennt sich offenbar gut aus.

Zunächst geht's also zur Feen-Quelle nach Nord-Unruh. Hat Link seinen Auftrag am Waschplatz erledigt, erhält er von der Großen Fee der Magie die Gabe, Blasen zu machen.

Und die muss gleich erprobt werden: Was macht eigentlich der grüne Kerl, der vor der Feenquelle an einem roten Ballon hängt? Den schießt Link gleich ab, um sich mal mit ihm zu unterhalten. Hoffentlich hat er für genügend Rubine gesorgt – Tingle hat etwas Nützliches im Angebot ...

Auch der blaue Ballon direkt daneben lässt sich abschießen. Der kleine Junge mit der Baseballkappe, dem der Ballon gehört, stellt Link eine Aufgabe: Link muss die Mitglieder der Bomberbande, die sich in der Stadt verstecken, suchen. Zwei findet er in Nord-Unruh, zwei in Ost-Unruh und den letzten in West-Unruh.

Hat Link alle fünf beisammen, sollte er sich die Zahlen auf den Rücken ihrer Trikots merken. Gerne würden ihn die Bomber auch in ihre Bande aufnehmen und ihm ein Notizbuch geben, aber Zutritt zur Bande haben nur Menschen. Schade, dass Link ein Deku ist ...

Mit der Zahlenkombination, die sich aus den Trikot-Nummern ergibt, wird Link in den geheimen Gang zum Observatorium gelassen, den die Bomber bewachen. Gut, dass Deku-Link über Wasser hüpfen und seine magischen Blasen benutzen kann, um störende Ballons und Skulltulas zerplatzen zu lassen.

Im Observatorium von Unruh-Stadt kann ein Gespräch mit der Vogelscheuche nicht schaden. Auch der Chefastronom ist sehr freundlich und lässt Link durch das Teleskop schauen. Eine feine Sache, denn selbst entfernte Objekte lassen sich so sehr genau betrachten, wie der kleine Punkt auf dem Uhrturm der Stadt.

Aber das ist ja Horror Kid! Und was macht er auf dem Uhrturm? Und da ist etwas aus dem Auge des Mondes gefallen – Link beeilt sich, die Mondträne einzusammeln.

Da war doch am Fuße des Uhrturms ein Dekuhändler, der eine Mondträne haben wollte ...

Dafür erhält Link im Tausch eine strategisch günstig gelegene Deku-Blume – und die Land-Urkunde! Da Link aber die Stadt noch nicht verlassen darf – die Wachen lassen ihn nicht durch die Tore – kann Link die Urkunde nur weiterverschenken.

Am besten an jemanden, der nachts im Gasthof „Zum Eintopf" dringend Papier benötigt...

Link hat jetzt noch etwas Zeit, sich mit der Stadt und ihren Bewohnern vertraut zu machen. Es gibt viel zu entdecken. So redet Link zu den unterschiedlichsten Uhrzeiten mit den Bewohnern der Stadt, untersucht die Shops und Spielhallen und schaut im Gasthof, im Postamt und in der Residenz des Bürgermeisters vorbei. Langsam ahnt er, dass in Unruh nicht alles zum Besten steht...

Die Zeit fliegt dahin, und am Ende des dritten Tages beginnt ein großes Feuerwerk. Link findet sich am Uhrturm ein. Aber da tut sich was: Eine Tür zum Turm öffnet sich. Obwohl die Uhr unbarmherzig tickt und die Erde bebt, ist noch nicht alles verloren. Link schwebt zum Uhrturm und hastet die Stufen hinauf. Eine letzte Chance!

Endlich: Aug' in Auge mit dem Dieb! Horror Kid will den Mond auf die Erde stürzen. Das kann Link nicht zulassen. Ein gezielter Schuss mit einer magischen Blase, und der Bösewicht lässt die Okarina fallen, die Link sofort einsammelt. Endlich hat Link sein geliebtes Instrument wieder. Da werden Erinnerungen an vergangene Zeiten und Lieder wach.

Natürlich probiert Link die Okarina gleich aus – hoffentlich ist sie nicht kaputt – und spielt das erste Lied, das ihm in den Sinn kommt: Die Hymne der Zeit!

Doch was passiert nun schon wieder? Es wird dunkel um Link, die Geschehnisse der jüngsten Vergangenheit wiederholen sich. Endlich Licht: Link traut seinen Augen kaum. Er ist wieder in Unruh-Stadt, an der gleichen Stelle, an der er vor drei Tagen schon einmal stand. Alles sieht genau so aus wie vor 72 Stunden. Die Vorbereitungen für das Fest sind im vollen Gange, nichts hat sich geändert.

Nun rasch zum Maskenverkäufer! Der kennt ein Lied, das Link seine ursprüngliche Gestalt wiedergibt – die Sonate der Befreiung! Endlich ist Link wieder er selbst, und er hat nicht nur seine Okarina wieder! Jetzt soll sich Horror Kid in Acht nehmen!

Spezial-Tipp

West-Unruh ist berühmt für seine Shops. Hat Link schon ein paar Rubine eingesammelt, sollte er sich unbedingt im Bombenladen einen Bombenbeutel kaufen. Zwar kann Link als Deku noch keine Bomben benutzen, aber sobald er seine ursprüngliche Gestalt wieder hat, sind Bomben eine feine Sache.

Unruh und Umgebung

Auch wenn das Dasein als Deku seine Vorzüge hat, fühlt sich Link in seiner eigenen Haut am wohlsten. Vor allem, da er sich jetzt den kommenden Gefahren gewachsen fühlt. Mit Schwert, Schild und Okarina im Gepäck kann Link ja nicht mehr viel passieren.

Erste Schritte

Jetzt, da Link wieder er selbst ist, untersucht er Unruh-Stadt noch einmal. Wo er als Deku keine Informationen, Hilfen oder Gegenstände bekommen hat, erhält er all dies vielleicht als Link. Und tatsächlich, einige Einwohner reagieren nun ganz anders auf ihn. Es gibt sogar Leute, die ihn mit kleinen Aufgaben betrauen, aber er kann sich nicht alle Gespräche und Missionen merken, die er zu erfüllen hat. Da war doch was? Also geht Link noch mal in den Geheimgang der Bomber. Hier findet er eine rissige Wand, die, wenn er eine Bombe daran legt, eine Schatzkiste dahinter zugänglich macht.

In seiner eigenen Gestalt kann Link der Bomberbande beitreten und bekommt das Notizbuch überreicht. Endlich kann er alle wichtigen Begegnungen festhalten: Mit genauer Angabe über Uhrzeit, Tag und Aufgabe hat das Buch Platz für 20 Einträge.

Deutlich besser gelaunt, macht sich Link auf, die Einwohner von Unruh erneut zu besuchen, und findet sogar noch Zeit, Gegenstände wie das Herzteil im Baum einzusammeln, die er vorher nicht erreichen konnte. Bei seinen Gesprächen mit den Einwohnern erfährt Link viel über die Welt, in der er sich befindet, und kann sogar die ersten Masken ergattern, wenn er zur rechten Zeit am rechten Ort ist.

So sollte Link nachts noch einmal zum Waschplatz gehen und sich mit dem Leierkasten-Mann unterhalten, oder im Haus des Bürgermeisters mit Madame Aroma im hinteren Zimmer reden. Natürlich kann er die kleine Fee – die wieder an der gleichen Stelle ist – noch einmal als Link zur Feen-Quelle zurückbringen; vielleicht gibt es wieder eine Belohnung?

Wenn er auch einige Aufträge noch nicht erfüllen kann, da es ihm an Fertigkeiten oder Ausrüstung mangelt, sollte Link nicht verzagen: Dank der Hymne der Zeit kann er immer wieder in die Vergangenheit reisen und so Zeit gewinnen, um die Missionen ordentlich zu beenden, die dafür nötigen Gegenstände zu finden oder Fertigkeiten zu erlernen. Bevor er jedoch wieder in die Vergangenheit reist, weil die Uhr abläuft, gibt es noch zwei wichtige Dinge zu erledigen: Mit einem Schlag des Schwertes sollte Link die Eulenstatue in Unruh-Stadt zum Leben erwecken, und seine bis dahin eingesammelten Rubine bringt er am besten auf die Bank. Denn am Ende einer Reise in der Zeit ist Link wieder arm wie eine Kirchenmaus. Zahlt er aber vorher das Geld auf der Bank ein, ist das Konto wundersamerweise unangetastet, wenn er nach einem Zeitsprung zurückkehrt. Außerdem gibt es Zinsen für einen hohen Kontostand und sogar besondere Gegenstände, wenn genügend Geld eingezahlt wurde.

Die weite Welt

Frisch ausgeruht und mit drei neuen Tagen vor sich, kann Link, wenn er in Unruh alles erledigt hat, was es zur Zeit zu erledigen gibt, seine Neugier kaum bändigen. Die Wachen an den Stadttoren lassen ihn nun ohne große Probleme durch, und er kann die Welt um Unruh-Stadt erforschen!

Goronendorf
Ebenen von Termina
Loch
Mythensteine A
Loch
Loch
Mythensteine B
Loch
Schädelküste
Unruh-Stadt
Ikana Canyon
Höhle
Loch
Mythensteine D
20 Rubine
Deku-Händler
Loch
Romani Ranch
20 Rubine
Loch
Loch
Mythensteine C
Hohler Baum
20 Rubine
Sümpfe des Vergessens

Als erstes lenkt Link seine Schritte zum südlichen Ausgang der Stadt. Er kann sich in Ruhe in dem Gebiet um die Stadt herum umsehen, Grasbüschel nach brauchbaren Gegenständen durchsuchen und sogar gegen Wabbler, Sandkiller und andere antreten. Aber schnell merkt er, dass ihm die meisten Wege in die Welt immer noch versperrt sind: Sei es durch natürliche Hindernisse, sei es durch zu starke Gegner.

Der einzige Weg, der Link offen steht, ist der Weg nach Süden in die Sümpfe des Vergessens. An einem Baum bleibt er stehen: seine Begleiterin, die Fee Taya, entdeckt dort eine Zeichnung. Taya erinnert sich an frühere Tage und daran, wie der Raub von Majoras Maske alles veränderte.

Link ringt alle nieder, die sich ihm auf dem Weg in den Wald entgegenstellen, und trifft wieder auf den Kartenzeichner Tingle, der an seinem Ballon hängt. Mit einem magischen Blasen-Schuss holt ihn Link auf den Boden zurück und erwirbt eine nützliche Karte des Dämmerwaldes.

Nachdem Link den ganzen Weg nach oben gelaufen ist und die Abzweigung zum Sumpfschießstand vorerst ignoriert, kommt er zu einem Pfahlhaus – das ist das Sumpf-Infocenter. Draußen wartet ein Deku-Händler darauf, dass Link ihm die Land-Urkunde gibt – dafür erhält dieser die Sumpf-Urkunde. Aber noch sollte Link diese Bitte ignorieren und sich in der Hütte umsehen: Koumes Bootsverleih ist zur Zeit geschlossen.

Da Link weder in der Hütte weiterkommt noch den Oktopus passieren kann, der den Wasserweg versperrt, bleibt ihm nur der Weg nach links, tiefer in das Sumpfgebiet hinein. Bevor er dort hingeht, erweckt Link die Eulenstatue am Ufer mit einem Schwerthieb. Als Deku kann Link über die Seerosenblätter hüpfen – bis zum Magieladen „Zur alten Schachtel". Dort findet er die Hexe Kotakis, die ihm Elixiere verkaufen will – leider hat er noch keine Flasche.

Also verlässt Link die Hexe wieder und folgt dem Pfad auf der anderen Seite in die Wälder der Mysterien, um die Bitte der Hexe zu erfüllen. Aber was macht denn ein kleines Äffchen ganz alleine im Wald? Link sputet sich, um dem kleinen Kerl zu folgen.

Ebenen von Termina

Sümpfe des Vergessens

Loch
20 Rubine

Tingle
Karten:
Dämmerwald 20
Pic Hibernia 40

Dämmerwald

Schießbude im Sumpf
1 x kostet: 20

Sümpfe des Vergessens

Wald der Mysterien

Deku-Händler

Magieladen

Elixiere: grün 10
rot 20
blau 60

Sumpf-Infocenter

Deku-Palast

Loch
20 Rubine

Dämmerwald Tempel

Dämmer-
wald

Deku-Palast

Wald der Mysterien

1. Tag
2. Tag
3. Tag

Loch
50 Rubine

Das Äffchen ist flink und der Wald voller Gefahren. Aber Link lässt sich nicht abschütteln und gelangt schließlich auf eine Lichtung, wo offensichtlich ein Unfall passiert ist. Die Hexe Kuome liegt verletzt am Boden und kommt aus eigener Kraft nicht mehr heim.

Nur ein Elixier kann hier helfen. Also kehrt Link zur Hexe Kotakis zurück. Vielleicht ist sie so lieb und leiht ihm eine Flasche mit Elixier! Gesagt, getan: Die Hexe gibt Link tatsächlich eine Flasche mit rotem Elixier, das er sofort zur verletzten Hexe im Wald bringt. Geheilt fliegt diese von dannen und verspricht ihm eine Freifahrt durch den Sumpf. Link kehrt mit dem guten Gefühl, eine tolle Tat begangen zu haben, wieder zum Elixierladen zurück.

Vor dem Laden warten schon drei Affen, die Link bitten, ihren gefangen genommenen Bruder zu suchen. Aber zuerst geht es zurück zum Sumpf-Infocenter. Die Hexe Koume wartet hinter dem Schalter und gibt Link seine Belohnung: Eine Freifahrt durch den Sumpf und eine Foto-Box. Gegen einen Schubser mit dem Boot kommt selbst der Oktopus nicht an, und er gibt den Weg unwillig frei.

Nach kurzer Fahrt macht das Boot plötzlich Halt, und Link kann aussteigen. Komisch sieht es hier aus – vor allem das Wasser ist eigenartig, es schimmert so modrig. Link ist lieber vorsichtig und will gar nicht mit dem trügerischen Nass in Berührung kommen.

Urplötzlich erkennt er, wo er ist: Er steht vor dem Eingang zum Deku-Palast!

Von Affen und Erbsen

Frohen Mutes macht sich Link auf, den Dekus einen Besuch abzustatten. Mit der Deku-Schale kommt er an den Wachen vorbei. Schnurstracks läuft Link geradeaus, um dem König der Dekus seine Aufwartung zu machen. Aber er kommt wohl ungelegen. Des Königs Tochter ist verschwunden - sie wurde entführt! Der König tobt - er beschuldigt die Affen der ruchlosen Tat. Bevor Link geht, macht er aber noch einen Schnappschuss vom König mit der Foto-Box. Dessen wütendes Gesicht muss der Nachwelt erhalten bleiben! Liefert Link dieses Foto noch am ersten Tag bei dem Mann im Sumpf-Infocenter ab, gibt's eine Belohnung.

Als Link den Thronsaal verlässt, erklärt ein Affe ihm das weitere Vorgehen. Link erforscht die inneren Palastgärten. Dabei muss er sehr vorsichtig vorgehen, denn sollten ihn die Wachen entdecken, wird er aus dem Palast geworfen. Eine gründliche Untersuchung der Gärten, des dort befindlichen Loches und des unterirdischen Raumes erweist sich als lohnend. Hier findet Link nicht nur eine Menge Rubine, sondern auch ein Herzteil und einen Verkäufer von Wundererbsen. Wundererbsen lassen sich überall in Termina einpflanzen, wo Link weichen Boden findet. Dieser sieht aus wie ein helles Sandquadrat mit einem Loch in der Mitte.

Link kauft eine Erbse und füllt seine Flasche mit Quellwasser. Dann verlässt er den Palast und hüpft zur rechten Außenseite des Gebäudes. Hier pflanzt er eine Wundererbse und begießt sie kräftig. So gelangt er in den oberen Bereich der äußeren Palastgärten.

Der König der Dekus

Gefesselter Affe

Geheimer Schrein

Loch Wundererbsen

Obere Gärten

Deku-Palast

Zu den Sümpfen

Zu den Sümpfen

Link folgt den schwebenden Plattformen bis in einen Käfig, in dem der Affe gefangen gehalten wird.

Um den armen Kerl ein wenig aufzumuntern, stimmt Deku-Link ein kleines Lied auf seinem Instrument an. Aber er kommt gar nicht erst zum Spielen: Der Affe hat einen neuen Song für ihn parat, die Sonate des Erwachens!

Der Dämmerwald Tempel

Die Deku-Wachen sind über den Störenfried wenig begeistert und werfen Link aus dem Palast (macht nichts, er wollte sowieso gerade gehen). Als Deku kommt er leicht zu dem Vorsprung, der sich rechts von ihm befindet, wenn er auf den Palast schaut - die Dämmerwald-Abkürzung. Per Blume schwebt Link nach oben und geht durch den Gang hindurch auf die andere Seite.

Ein atemberaubender Anblick erwartet Link. Riesige Blüten, auf denen Deku-Blumen wachsen – und einige Drachenlibellen dazu. Den aggressiven Insekten macht Link mit magischen Blasen schnell den Garaus und schwebt von Blüte zu Blüte bis zu dem eigenartigen Stein, der auf der linken Seite steht. Eine Eule freut sich über den Besuch. Bei einer genauen Untersuchung des Steines erlernt Link eine neue Melodie: Das Lied der Schwingen. Damit kann er zu den Eulenstatuen warpen, die er im Lande findet und mit einem Schwerthieb zum Leben erweckt.

Link hüpft nun am Wasserfall vorbei, wo er eine Höhle findet. Im Inneren der Höhle befindet sich der Dämmerwald, ein wassergefüllter Krater. Link arbeitet sich die hölzernen Planken empor. Unvorsichtige Drachenlibellen, Hiploops und verrückte Laubkerle werden mit magischen Blasen aus dem Verkehr gezogen. Lästig sind vor allem die Deku-Kollegen, die sich in den Blüten verschanzen, die Link benötigt, um weiterzukommen. Aber mit Geduld und vor allem Spucke gelangt er schließlich zu einem mächtigen, viereckigen Pfeiler, der rechts aus dem See ragt. Hier steht eine Eulenstatue, die Link sofort mit dem Schwert bearbeitet.

Aber was ist das für ein eigenartiges Symbol auf dem Pfeiler? Als Deku stimmt Link gleich mal die Sonate des Erwachens an. Mit Erfolg: Offensichtlich ist wirklich etwas wach geworden, etwas sehr, sehr Großes!

Ein kurzer Blick auf die Uhr: Hat Link noch Zeit? Wenn ja, kann er sich in den Dämmerwald Tempel wagen. Ansonsten kehrt er im Morgengrauen des ersten Tages und mit dem Lied der Schwingen wieder hierher zurück.

Link schwebt mit den Deku-Blumen auf die andere Seite des riesigen Raumes [1] und geht durch die Tür in eine Kammer mit einer gigantischen Blüte [2].

Dummerweise ist die Tür nach links versperrt, und Link muss erst auf die rechte Seite. Mit Karacho zertrümmert er die Tonkrüge vor der Tür und auf der Plattform in der rechten Ecke.

Dämmerwald Tempel

In der folgenden Kammer [3] findet Link eine Schatzkiste mit einem Kleinen Schlüssel darin.

Bevor Link nun aber zu der verschlossenen Tür im vorigen Raum [2] zurückkehrt, untersucht er noch Raum 4.

Besonders knifflig ist diese Kammer wegen der drei Schnapper, denen Schwerthiebe und magische Blasen offenbar nichts ausmachen. Aber Link weiß sich zu helfen. Am Bauch sind die Biester verwundbar, und so wartet Link in einer Blüte versteckt, bis ein Schnapper direkt darüberläuft, und fliegt dann los.

Kaum sind die Schnapper fort, taucht eine Schatztruhe auf – Link hat die Karte des Labyrinthes gefunden.

Mit dem Schlüssel aus Raum 3 kehrt Link nun in Raum 2 zurück und sperrt die Tür zu Raum 5 auf. In diesem Raum muss Link erst den Block nach vorne schieben und dann nach oben gehen. In der unteren linken Ecke erledigt er eine Skulltula und schiebt den Block dann wieder in Richtung Eingang zurück.

Jetzt kann Link einen Deku-Stab entzünden und die Fackel vor der vergitterten Tür entfachen, um diese zu öffnen. Dahinter ist eine Kammer [6] mit zwei Drachenlibellen, die Link sogleich mit Blasen herunterholt. Sind keine Gegner mehr im Raum, taucht die Kiste mit dem Kompass auf.

Zurück in Raum 5, entzündet Link nun auch die Fackel oben an der Treppe, springt mit einem brennenden Deku-Stab über die Plattformen zu dem Spinnennetz und setzt dieses in Brand.

Stockfinster ist es in Raum 7, in den Link gelangt, wenn er der Treppe folgt. Nur die roten Augen der Schwarzen Spuke glühen unheilverkündend aus dem Dunkel. Erst erledigt Link jeden einzelnen Schwarzen Spuk und dann sorgt er für Licht, indem er die drei Fackeln entzündet, die an der Wand der Kammer stehen.

Im nächsten Raum [8] sollte Link aufpassen, dass er im richtigen Moment losfliegt und landet, um auf die andere Seite zu gelangen. Er geht die Treppe hinunter – er befindet sich jetzt im oberen Teil von Raum 2. Um den Druckschalter zu betätigen, ist ein Deku zu leicht. In seiner eigenen Gestalt ist Link aber schwer genug, um den Schalter herunterzudrücken.

Mini-Boss

Dinofol

Dinofol in Raum 9 ist kein Gegner für Deku-Link. Zu schnell fängt ein Deku Feuer. Also zieht sich Link die Maske vom Gesicht und attackiert den Gegner mit gezielten Schwerthieben. Geschickt weicht er den Flammen aus, und nach ein paar kräftigen Hieben gehört Dinofol der Vergangenheit an. Für diesen Kampf erhält Link eine würdige Belohnung – den Heroenbogen!

Springen

Geradeaus Raum [9] getreten, kann er den Bogen sogleich testen. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein Augenschalter, den Link mit einem gezielten Pfeil aktiviert. Als Deku springt Link hinunter und auf die nun schwebende mittlere Plattform, um so auf die andere Seite von Raum 3 zu gelangen.

Der Kampf mit dem Mini-Boss in Raum 10 ist heftig: Nach drei Blattschüssen sinkt der Frosch am Boden zusammen, und Link kann sich den Master-Schlüssel aus der nun offenen Kammer holen.

Zurück

Mini-Boss

Gekko

Link hat es wahrlich nicht leicht. In Raum 10 wartet schon wieder ein besonders hartnäckiger Gegner auf ihn. Der Frosch ist kaum zu packen und holt zu Links Verdruss auch noch sein Reittier, einen Schnapper, zu Hilfe, wenn er ein paarmal mit dem Schwert getroffen wurde. Nur wenn der Frosch an der Decke hängt, kann man ihn mit einem Pfeil erwischen. Aber wie den Frosch von der Schildkröte kriegen? Ein klarer Fall für Deku-Link.

Link kehrt in Raum [2] mit der riesigen Blüte zurück. Er schießt vom Druckschalter aus einen Pfeil durch die Fackel in das Zentrum der Blüte, die sich daraufhin bewegt. Mit einem beherzten Sprung im richtigen Moment begibt sich Link auf die schwebende Riesenblüte.

Von hier aus kann er, durch die brennende Fackel in der Mitte, einen Pfeil zu der erloschenen Fackel in der Ecke des Raumes schießen. Genaues Zielen ist hier wichtig. Endlich geht das Gitter auf, und Link kann in den nächsten Raum.

Was auf den ersten Blick kompliziert aussieht, ist im Grunde ganz einfach für Link. Mit Pfeil und Bogen schaltet er zuerst die Drachenlibellen und die Skulltulas in Raum [11] aus, schwebt dann links die Blüten empor und sammelt die dort befindlichen Feen ein. Jetzt schwebt Link die Plattformen auf der rechten Seite hoch und schießt von hier oben einen Pfeil auf den Kristallschalter, um die Flammen zu löschen.

Jetzt sollte Link sich beeilen: Die Flammen verschwinden nur für kurze Zeit. So schwebt er erst auf den Pfeiler und von dort aus auf das Dach des Pfeilers, wo sich der Schalter befindet. Von hier aus kann er bequem auf die andere Seite des Raumes schweben und die Tür zum Endgegner öffnen!

Endboss

Willenloser Dschungelkrieger Odolwa

Furcht erregend und riesig steht der Dschungelkrieger Odolwa vor Link. Aber gerade die Größe Odolwas ist seine größte Schwäche.

Sobald er zum Schlag ausholt, kann Link zwischen seine Beine rennen und ein paarmal mit dem Schwert zuschlagen. Außerdem kann Link Odolwa mit einem Pfeil verwirren: Wird er von einem Pfeil getroffen, ist der Dschungelkrieger für einen Moment benommen, und Link kann ihn mit dem Schwert attackieren.

Nach nur wenigen Hieben ist Odolwa offenbar so geschwächt, dass er Hilfe benötigt: Riesenkäfer greifen zusätzlich an. Glücklicherweise hinterlassen die Krabbeltiere Herzen, wenn Link sie erledigt.

Aber bei seinem Kampf gegen die Käfer darf Link Odolwa nicht aus den Augen lassen und sollte ihn immer wieder angreifen. In einem letzten verzweifelten Versuch schleudert Odolwa Steine und entzündet einen Flammenkreis. Das ist das Zeichen für Link, nicht locker zu lassen, sondern nachzusetzen, sobald die Flammen erloschen sind. Und schon bald liegt Odolwa besiegt am Boden.

Link nimmt Odolwas Vermächtnis an sich und natürlich den Herzcontainer, den der Dschungelkrieger fallen gelassen hat. Von einer mysteriösen Riesenfigur erlernt Link ein neues Lied, wenn er in das blaue Licht tritt: den Gesang des Himmels.

Epilog

Aber das Abenteuer ist noch nicht vorbei: Die Deku-Prinzessin muss noch gerettet werden. Denn nicht die Affen haben sie gekidnappt, sondern Odolwa. Mit einem herzhaften Schwerthieb zerteilt Link den Lianenvorhang und dringt in die Kammer der Prinzessin ein.

Aber wie transportiert er sie sicher zu ihrem Vater? Sicher nicht bequem, aber praktisch ist eine leere Flasche.

Rasch bringt Link die Feen aus dem Dämmerwald Tempel zur Feen-Quelle zurück und erhält dafür von der Großen Fee der Kraft eine neue und stärkere Wirbelattacke.

Ziel

Deku-Schrein

Start

Erst danach erfüllt Link seine Deku-Pflicht und bringt die Prinzessin zu ihrem Vater zurück. Und der muss sich von seiner Tochter ordentlich die Blätter rupfen lassen, denn die Prinzessin ist über den Affenfang gar nicht begeistert. Danach verlässt Link den Palast wieder und hüpft auf der rechten Seite des Gebäudes über die Seerosenblätter zum Deku-Schrein, wo der Butler des Königs eine Belohnung für ihn hat: Die Maske der Düfte!

Auf dem Heimweg ...

...Schaut Link noch einmal bei der Hexe im Sumpf-Infocenter vorbei und lässt sich auf eine Runde Bogenschießen ein. Kuome fliegt mit einem Ziel vor Link her, der auf dem schwimmenden Boot steht, und er muss das Ziel 20mal treffen, bevor das Boot wieder anlegt. Als Belohnung gibt es ein Herzteil.

Jetzt wird sicherlich auch die Zeit schon wieder knapp, und Link muss sich sputen. Mit dem Lied der Schwingen kehrt er nach Unruh-Stadt zurück und bringt seine bisher gefundenen Rubine zur Bank. Danach spielt er die Hymne der Zeit. Denn vorgestern ist auch noch ein Tag – und in Termina laufen die Abenteuer offensichtlich nicht weg.

Winterfreuden, Winterleiden

Nach dem Abenteuer im Dämmerwald Tempel legt Link erst einmal eine kleine Pause ein und kehrt in der Zeit zurück. Am Morgen eines neuen Tages macht er sich auf, die Welt um Unruh-Stadt weiter zu erforschen.

Frostiger Empfang

Weg zum Goronendorf

Goronendorf
Tiefgefrorener Gorone
(Zweiter Besuch)
Achtung!
Wechselt Position!
Quelle mit heißem Wasser
20 Rubine
Tingle
Pic Hibernia 20
Ranch 40
Unter Wasser
Rennbahn
Bergsiedlung

Wenn Link Unruh-Stadt nach Westen verlassen hat, sorgt er erst einmal für Nachschub bei seinen Bomben- und Pfeilvorräten – er muss nur die Grasbüschel um die Stadt herum durchsuchen.

Frisch gerüstet geht er auf Erkundungstour. Vor allem die glitzernd blauen Eisblöcke, die den Weg versperren, wecken sein Interesse. Als er noch darüber nachdenkt, wie man diese Riesen-Dinger zum Schmelzen bringen könnte, wandert sein Blick nach oben: Ein gigantischer Eiszapfen hängt offenbar lose von der Decke ... Wenn der runterfällt, zertrümmert er alles. Und dieser Zapfen schwankt schon so stark, dass nur ein kleiner Schubs, vielleicht ein Pfeilschuss, genügen würde, um ein Inferno aus splitterndem Eis auszulösen.

Tatsächlich: Zwei gezielte Schüsse, und der Zapfen stürzt herab. Der Weg den Berg hinauf ist frei. Immer weiter nach oben stapft Link durch den Schnee, aus dem ihm plötzlich blaue Arachnos (eine Art Riesenkrabbe) entgegenkommen, die er nur mit kräftigen Schwerthieben erledigen kann. Kalt ist diese Gegend und voller Gefahren. Kann Link kleine Schneekugeln, die ihm entgegenrollen, noch mit seinem Schwert zerteilen, müssen bei größeren Schneekugeln schon schwerere Geschütze her. Nur mit Bomben kann er diese Hindernisse aus dem Weg räumen.

Endlich hat der enge Bergweg ein Ende. Wie aus einem Märchen sieht die Landschaft aus, die sich vor Link ausbreitet. Aber der Frieden täuscht: Unter der dicken Schneeschicht herrscht eine unnatürliche Kälte. Es ist so kalt, dass sogar das Feuer von Zubora, dem Schmied, der hier in der Bergsiedlung lebt, gefroren ist. „Welche böse Macht kann Feuer einfrieren?“, denkt Link und folgt dem Pfad nach rechts, weiter in die Berge.

Goronendorf

Deku-Händler
Bombentasche (40) 200 Rubine

Goronen-Schrein
20 Rubine
50 Rubine

Pulverfass-Shop
Pulverfass 100 Rubine

Ausgang

Goronen-Shop

Winter:	Aufgetaut:
Bomben (10x) 40	Bomben (10x) 10
Pfeile (10x) 40	Pfeilé (10x) 20
Elixier (grün) 80	Elixier (grün) 40

Über Hängebrücken marschiert Link weiter durch die verschneite Landschaft zum Goronendorf. Immer wieder tauchen Arachnos und Schnee-Wolfos auf und wollen dem Helden an den Kragen. Vor allem letztere sind Link ein Gräuel. Frontal richtet er nichts aus, nur wenn er von der Seite angreift oder Wolfos zum Hieb ansetzt, kann er einen Treffer landen. Link macht nur eine kleine Pause, um die zahlreichen Schneekugeln zu sprengen, die auf dem Eis herumliegen, und dort verborgene Schätze zu entdecken. Und tatsächlich! Am Teich, wo sich die Eisschollen befinden, entdeckt Link am ersten Tag einen uralten Goronen. Dieser ist offenbar schon so lange hier draußen, dass er eingefroren ist. Leider hat Link keine Wärmequelle, die dem Goronen helfen könnte, und so merkt er sich nur die Stelle und marschiert weiter in Richtung Goronendorf. Aber er muss ganz schön aufpassen, dass er den blauen Eiszapfen nicht zu nahe kommt. Eine Berührung reicht schon aus, um ihn für einen Moment festzufrieren!

Kindergeschrei

Seltsam vertraut muten die Gebäude an, die Link vor sich sieht. Aber natürlich: Dies ist ein Wohnort der Goronen. Eigentlich lieben es die Goronen warm und kuschelig. Kälte, Schnee und Frost sind nichts für die Bergbewohner. Kein Wunder, dass sich der Wächter des Goronen-Schreins, den Link hier draußen trifft, mit kräftigem Stampfen warm halten muss. Das Stampfen ist so stark, dass sogar Türen davon aufgehen, die aber schnell wieder geschlossen werden, damit die kalte Luft nicht in die Wohnungen dringt. Wenn Link durch die offene Tür will, muss er sich sputen. Ein infernalischer Lärm dringt aus dem Inneren des Gebäudes. Was mag das sein? Link schaut nach und findet die Ursache: Ein Goronen-Kind, der Sohn des Ältesten, plärrt zum Steinerweichen. Wenn es nur ein Mittel gäbe, das arme Baby zu beruhigen ... Ein Schlaflied vielleicht? Dummerweise kennt keiner der anwesenden Goronen ein Schlummerlied.

Die Federn der Eule

Mit schmerzenden Ohren zieht Link wieder ab und untersucht das Goronendorf weiter. Bei seinen Streifzügen entdeckt er eine Höhle, die auf der anderen Seite eines Abgrundes ist. Was mag da wohl drin sein? Und vor allem, wie kommt Link dort hinüber? Auf den ersten Blick ist nichts zu sehen außer einer Eule, die diesseits des Abgrundes auf einem Pfahl sitzt. Eulen haben ihm schon oft geholfen – vielleicht ist auch diese Eule ein Freund? Schon fliegt sie zur Höhle voraus. Federn fallen herunter – und bleiben wundersamerweise in der Luft schweben!

Sollte dort etwas sein, was Link nicht sehen kann? Er nimmt allen Mut zusammen und folgt der Federspur. So gelangt er auf die andere Seite und untersucht die Höhle genauer. In einer großen Schatzkiste findet Link einen besonders wertvollen Gegenstand: Das magische Auge der Wahrheit! Dieses famose Item probiert Link sofort aus und entdeckt damit weitere kleine Schatzkisten.

Von Gespenstern und Schlafliedern

Link verlässt die Höhle und entdeckt, dass die Eule nicht mehr da ist. Wie kommt er nun hinüber? Das Auge der Wahrheit enthüllt das Geheimnis des Abgrundes: Unsichtbare Plattformen führen hinüber. Heil wieder am anderen Ende angekommen, will Link das Auge der Wahrheit absetzen, um magische Energie zu sparen. Doch da ist noch etwas! Der Geist des Goronen Darmai, den Link vorher nicht sehen konnte, steht hier und wartet auf ihn. Doch kaum spricht er den Geist an, fliegt dieser schon davon. Mit schnellen Schritten folgt Link Darmais Geist und hofft, dass ihm die magische Energie für das Auge der Wahrheit nicht ausgeht. Dabei entdeckt er, dass er dem Geist auch folgen kann, indem er seinem Schatten hinterherläuft! Nur wenn der Geist innehält, schaut Link noch einmal durch das Auge der Wahrheit.

Schlitternd und rutschend hüpft Link über die Eisschollen und steht schließlich vor einer Steilwand. Wohin ist der Geist verschwunden? Ein Blick mit dem Auge der Wahrheit verrät es: Eine Leiter führt nach oben, und Link klettert behände hinauf und folgt dem Geist in eine Höhle.

Offensichtlich handelt es sich hier um ein Grabmal, und Link fröstelt es ein wenig. Vor seinem Grabstein bleibt Darmai stehen. Offenbar leidet er, und nur ein Lied kann den Bann brechen. Also stimmt Link die Sonate der Befreiung an, um den Fluch zu entkräften. Der Geist kann nun in Frieden ruhen, und Link erhält die Goronen-Haut als Belohnung. Mit dieser kann er sich in einen Goronen verwandeln!

Neugierig wie er ist, probiert er die Goronen-Haut sogleich aus. Ah, diese Kraft: Link fühlt sich, als könne er Bäume ausreißen oder Steine verschieben. In der Tat ist er so stark, dass er den Grabstein von hinten wegziehen kann! Das war eine gute Idee, denn plötzlich sprudelt heißes Quellwasser aus dem Boden, und Link schöpft sogleich eine Probe davon in eine leere Flasche. Moment mal! Mit heißem Wasser lässt sich Eis schmelzen! Link macht die Probe aufs Exempel und taut den Goronen auf, der vor dem Eingang zur Höhle steht.

Endlich hat Link eine Methode entdeckt, wie er den armen eingefrorenen Goronen auftauen kann. Mit schnellen Schritten eilt der Held dorthin, denn das heiße Wasser kühlt sich in der eisigen Luft schnell ab. (Wenn das Land am zweiten Tag noch nicht aufgetaut ist, trifft Link noch einmal bei den Hängebrücken auf den eingefrorenen Goronen.)

Aufgetaut zittert und friert der alte Gorone immer noch, aber er erinnert sich an die ersten Takte eines Goronen-Schlummerliedes, wenn Link ihn – als Gorone verkleidet – anspricht. Ob das Schlummerlied ausreicht, um das schreiende Baby im Goronendorf zu beruhigen?

Und wie es wirkt. Kaum trommelt Link die ersten Takte, stimmt das Baby mit ein, summt die letzten Noten und schläft ein. Und nicht nur das Kind schlummert – auch alle anderen Goronen im Raum fallen in einen tiefen Schlaf. Das Goronische Schlummerlied hat es ganz schön in sich.

Link kehrt zur Bergsiedlung zurück und folgt dem Pfad weiter in die Berge hinauf. Hier kommt er nicht einfach weiter, aber als Gorone kann er über die Rampen rollen. Nur mit Tempo schafft Link den Sprung über die Klippen – wenn er schnell genug ist, rollt er sogar durch die Lawinen hindurch!

Endlich kommt er auf der anderen Seite an und steht vor einem gigantischen Berg. Aber er kommt einfach nicht näher an den Berg heran. Selbst als Gorone ist Link zu schwach, dem Sturm zu widerstehen, der ihm vom Berg entgegenpustet.

Ein Blick mit dem Auge der Wahrheit, und die Sache ist klar: Ein riesiger Gorone versperrt den Weg, und jedes Mal, wenn er ausatmet, entfacht er den Sturm. Wird es der Gorone nicht müde, dort zu sitzen? Wann schläft er wohl?

Der Pic Hibernia Tempel

1F

Frostechsen erledigen

10

Dinofol

Dinofol

In Kiste

4

3

Schlüssel

4A

2

In Kiste über dem Durchgang

5

1

Eingang

Schlüssel

4F

Boss

12

3

13

9

Unsichtbare Nische

3F

11

3

2

Schalter

3

B1F

Von oben runterschweben

2F

Unsichtbare Stufen

9

3

8

Schlüssel

6

7

Unsichtbar an der Decke

Unsichtbare Wand!

Pic Hibernia Tempel

Nur ein Gorone hat die Macht, das Goronische Schlummerlied zu trommeln, und siehe da: Der riesige Gorone schläft sofort ein ... Nun kann Link es zum Gipfel und zum Pic Hibernia Tempel schaffen, um das Böse von dort zu vertreiben!

Ganz vorsichtig steigt er den schmalen Pfad zum Gipfel empor und zertrümmert Schneekugeln oder Gegner mit einem kräftigen Fausthieb. Ein falscher Schritt, und Link fällt in die Tiefe. Aber Geduld zahlt sich aus. Am Ende steht Link in der Eingangskammer [1] des Pic Hibernia Tempels. Als Gorone ist er stark genug, den Block zu verschieben, der den Zugang versperrt.

Nur eine Tür ist frei, und Link schlüpft hindurch in Raum 2. Mit einer Goronen-Rolle flitzt er über den Abgrund und achtet darauf, dass ihn der eisige Atem der Frostechsen dabei nicht erwischt.

Er geht weiter durch die blau umrandete Tür und gelangt in einen riesigen Raum [3] mit einer geradezu gigantischen Säule in der Mitte.

Vorerst verlässt Link den Raum durch die orangefarbene Tür und gelangt in Raum 4. Mit aller Kraft stemmt der Held die Blöcke in die hinterste Ecke. Dort, wo vorher die Steine waren, entdeckt er eine kleine Kammer [4a] mit einer Schatzkiste. Dieser entnimmt er einen Kleinen Schlüssel – den Schlüssel, mit dem er die verschlossene blaue Tür in der Eingangskammer 1 öffnen kann, um in Raum 5 zu gelangen.

Ohne die Eiskristalle zu berühren, nähert sich Link der großen Schatztruhe und nimmt den Kompass heraus. Aber was nun? Er ist verwirrt! Wo geht es weiter? Da entdeckt er auf der anderen Seite des Raumes eine Wand voller Risse – da müsste doch eine Bombe weiterhelfen ...

Ohne den Blick von der Decke zu wenden, begibt sich Link in den nächsten Raum [6] – lauter Eiszapfen hängen hier herunter, die leicht herunterfallen können. Vielleicht kann man diese zum eigenen Vorteil nutzen, denkt sich Link und feuert zwei Pfeile auf einen der herabhängenden Zapfen. So bearbeitet er alle Eiszapfen.

Jetzt ist der Weg zu dem großen Schneeball frei, den Goronen-Link mit einem Hieb zermalmt, um eine weitere Kiste mit einem Kleinen Schlüssel freizulegen.

Bevor der Held den Raum verlässt, schaut er sich zur Sicherheit noch einmal mit dem Auge der Wahrheit um und entdeckt eine Nische in der Wand, die sofort untersucht wird.

Mit dem eben gefundenen Schlüssel öffnet Link die Tür zum nächsten Raum [7]. Eine Reihe von Schaltern gibt ihm zunächst Rätsel auf, aber dann dämmert es ihm: In seiner gewöhnlichen Gestalt ist er zu leicht, um die Schalter in den Boden zu rammen. Also schlüpft er in die Goronen-Haut und betätigt die Schalter in der richtigen Reihenfolge mit dem Goronen-Hammer, um die Tür zu Raum 3 frei zu machen.

Mini-Boss

Zaurob

Ob das eine gute Idee war? Hinter der Tür zu Raum 9 lauert der finstere Zaurob, der Link mit Eiszauber angreift. Aber an welcher Stelle taucht der Gegner auf? Link muss die leuchtenden Sockel auf dem Boden genau beobachten. Zaurob dreht sich ein paarmal und nimmt dann erst eine feste Form an: Das ist der Moment für Link, um zuzuschlagen – nähert er sich zu früh, verschwindet der Feind. Kommt Link zu spät, zaubert der Gegner schon. Aber es kommt noch schlimmer! Ist der Gegner geschwächt, erschafft er Trugbilder von sich selbst, um Link zu täuschen – nur einer ist echt! Taya fliegt immer zum echten Zaurob. Nach einigen weiteren Schlägen ist der Gegner keine Gefahr mehr, und Link erhält eine mächtige Waffe: Den magischen Feuerpfeil, der Eis zum Schmelzen bringt!

O je ... über diesen Abgrund kommt nur jemand hinüber, der die Goronen-Rolle perfekt beherrscht. Aber für einen Experten ist der Sprung hinüber und die Rolle am Rand kein großes Problem. Auf der anderen Seite geht Link in die zweite Etage von Kammer 8. Deutlich sieht er eine verlockende Schatzkiste auf dem Boden stehen. Wagt Link den Sprung in die Tiefe? Wenn ja, kann er der Kiste die Karte des Labyrinthes entnehmen, um sich in dem riesigen Gewölbe besser zurecht zu finden.

Aber der Fund der Karte ist teuer erkauft. Der einzige Ausweg ist eine Treppe, die nach unten in Raum 2 führt, und Link wollte doch eigentlich weiter nach oben! Nun muss er den ganzen Weg zurück, bis er wieder in den zweiten Stock des Zentralraumes 3 gelangt und dort die zweite Rampe hinüber rollen kann.

Nach dem Kampf mit Zaurob muss Link die Eispfeile sofort testen und begibt sich ins Kellergeschoss des Zentralraums 3. Von dort aus geht er in den Raum 9 – hier findet er eine Deku-Blume, die in Eis eingeschlossen ist. Link taut die Blume auf, fliegt als Deku nach oben zur zweiten Blume und von dort weiter in den darüber liegenden Raum 10 (erster Stock). Die Frostechsen sind nun kein Problem mehr: Ein gezielter Schuss mit einem Feuerpfeil, und sie schmelzen wie Eis in der Sonne.

Danach entzündet Link die drei Fackeln und geht durch die nun offene Tür. Goronen-Link stampft auf den Schalter, und die zentrale Säule des Labyrinthes wird nach oben geschoben.

Den Raum mit dem Schalter verlässt Link wieder und betritt den Zentralraum [3]. Dort taut er die rote Tür auf und kehrt so in die Eingangskammer [1] zurück. Von hier aus geht es wieder in Raum [2], wo Link die drei Frostechsen zum Schmelzen bringt, damit eine Schatzkiste erscheint – flugs den Eisbrocken weggebrannt und den Kleinen Schlüssel geholt!

Da es keinen anderen Weg mehr gibt, steigt Link die Treppen wieder nach oben in Raum [8]. Der zugefrorene Augenschalter ist dank Feuerpfeil kein Problem mehr, und Link schwebt wieder in höhere Gefilde. Bevor er diesen Raum verlässt, sollte er sich noch einmal mit dem Auge der Wahrheit umschauen – eine so große Kammer ohne Geheimnis? Und siehe da: Eine unsichtbare Treppe führt zu einer Fee!

Link kehrt durch die Tür wieder in den Zentralraum [3] (zweiter Stock) zurück, geht nach rechts und schmilzt den Eisblock vor der Treppe weg. Dann geht's weiter die Treppe hinauf in Raum [3] (dritter Stock). Mit dem unten gefundenen Schlüssel öffnet er eine weitere Tür zu Raum 11. Was wohl dahinter wartet? Offenbar hat Link ein paar Schneebälle zuviel zerschlagen, denn hier warten lebendige Schneebälle, die Eenos, auf den Helden. Mit einigen gezielten Hieben oder mit Feuerpfeilen ist auch diese Gefahr bald gebannt. Nur noch die Treppe freischmelzen, und der Weg in den vierten Stock ist endlich frei!

Mini-Boss

Dinofols

Die eigenartigen Echsen in Raum 12, die sich mit Klauen und Feuer wehren, kennt Link schon aus dem Dämmerwald Tempel. Nur hat er es hier nicht mit einem, sondern gleich mit zwei geschuppten Gegnern zu tun. Wenn eine der Echsen den Hals reckt und nach vorne schaut, ist besondere Vorsicht geboten – dann spuckt sie Feuer, und Link muss sich schnell in Sicherheit bringen. Doch durch geschicktes Ausweichen und rasches Zustechen wird Link dieser Bedrohung schnell Herr.

Mini-Boss

Zaurob

Im obersten Stock angelangt, geht Link geradeaus über den Zentralpfeiler und trifft in Raum 13 auf einen alten Bekannten: Den Magier Zaurob, den er schon besiegt glaubte! Der miese Geselle hat sich für Link eine Überraschung ausgedacht. So gibt es jetzt mehr Stellen, an denen der Magier auftauchen kann, und Link muss immer in Bewegung bleiben, um dem Eiszauber auszuweichen. Hartnäckigkeit und Geschick zahlen sich aus: Auch die Ebenbilder des Magiers können Link nicht täuschen, und der Weg zum Master-Schlüssel ist frei!

Der Weg zum Endgegner ist es noch nicht. Link muss erst wieder in den zweiten Stock, um dort die eigenartigen blauen Scheiben aus dem Zentralpfeiler herauszuhauen. Mit einem kräftigen Goronen-Hieb ist das jedoch kein Problem. Nun geht Link in den dritten Stock und zerschlägt dort ebenfalls die Scheiben, um so den Weg freizumachen.

Nur noch eine Rampe und eine Tür trennen Link jetzt von seinem Ziel.

Spezial-Tipp

Die letzte Fee

Was macht denn eine Deku-Blume an einem so kalten Ort? Ein Blick mit dem Auge der Wahrheit zeigt es. Im Schacht gibt es eine geheime Öffnung, die nur mit der Schwebeblume zu erreichen ist. Dahinter verbirgt sich, besonders gut versteckt, eine letzte Fee! Deku-Link muss mit der Blume auf den schneebedeckten Abhang fliegen und von diesem aus in die Nische rutschen. Hat Link die Fee, muss er allerdings den ganzen Weg wieder nach oben marschieren. Wartet er noch ein wenig, bis er den Fanghaken hat, ist dieses Unterfangen einfacher: Mit der Vogelscheuchen-Polka ruft Link eine Vogelscheuche herbei, die er mit dem Fanghaken anvisieren kann!

Endgegner

Stählerner Alptraum Goht

Da kommt sich Link ja richtig winzig vor: Ein riesiger Stier, eingefroren, steht vor Link. Was wohl passiert, wenn Link den Stier auftaut? Das war wohl keine so tolle Idee! Kaum aufgetaut, stürmt der Stier los und lässt Link einfach stehen. Nur mit der Goronen-Rolle hat er eine Chance, Goht einzuholen. Glücklicherweise rennt dieser immer im Kreis. Weniger schön: Wenn Link mit den Dreckbrocken in Berührung kommt, die der Stier hochschleudert, nimmt der Held Schaden. Apropos Schaden: Hat Link es geschafft, das Vieh ein paarmal zu rammen, nimmt dessen Geschwindigkeit deutlich zu, und zu allem Überfluss lässt er auch noch Bomben fallen. Für Link bedeutet das, sich noch mehr anzustrengen, denn dies ist ein deutliches Zeichen dafür, dass es mit Goht zu Ende geht. Nur noch ein paar Rempler, und Link ist Sieger.

Epilog

Was für eine Freude: Der Winter ist zu Ende, der böse Bann gebrochen. In der Stadt der Goronen herrscht helle Freude.

Auf dem Heimweg...

...bringt Link die Feen zurück und erhält von der Großen Fee der Weisheit eine größere Magieleiste! Klasse: Jetzt hat Link doppelt soviel Magie-Reserven wie vorher!

Wenn noch ein wenig Zeit übrig ist, kann sich Link in dem aufgetauten Bombenladen in der Goronen-Stadt ein Pulverfass schenken lassen. Allerdings brennt die Lunte des Fasses schon, und Link tut gut daran, die explosive Ladung schnell wieder loszuwerden. Am besten bringt er das Fass zu dem riesigen Stein, der sich im Gebiet der Hängebrücken befindet. Das ist nicht einfach: Nur wenn Goronen-Link das Fass immer wieder die Rampe hoch wirft, hinterher rollt und dann das Fass weiter wirft, kommt er voran. Ist dies erledigt, sollte Link nun noch einmal zum Goronen zurückkehren, der ihm das Fass geschenkt hat. Hier erhält er gegen „geringe" Gebühr ein weiteres Fass – und kann von nun an neue Fässer kaufen. Aber immer nur eines auf einmal, und dann bleibt das Fass auch im Gepäck verwahrt, bis Link es wirklich braucht. Jetzt kann er sich aufmachen und zurück zur Stadt gehen. Er bringt seine Ersparnisse zur Bank und dreht die Uhr zurück – es gibt noch so viel zu tun!

Unter dem Meer

Wieder hat Link 72 Stunden voller Abenteuer vor sich – aber wo kann er noch hin? Alle zu Fuß erreichbaren Gebiete sind schon erforscht. Mit Links treuem Pferd Epona ließen sich sicher einige Hindernisse überwinden.

Ritt an den Strand

Zora-Ei
Zora-Ei
20 Rubine
Zora-Ei
20 Rubine

Schädelküste
Tingle
Karten:
Schädelküste 20
Felsenturm 40
Höhle der Zoras
Piratenfestung
Loch
20 Rubine
Ebenen von Termina

Endlich! Nach so langer Zeit auf der Romani-Ranch (s. „Das treue Ross Epona“, S. III) braucht Epona erst einmal ordentlichen Auslauf. Was liegt da näher als ein kleiner Ausflug zum Strand? Mit ein paar Karotten ermutigt Link sein treues Pferd zu extra hohen Sprüngen, so dass die Zäune, die sonst den Weg zum Strand versperren, kein Hindernis mehr sind.

Am Strand ist es verdächtig still – keine Badegäste planschen in den Wellen. Nur eine Schar Möwen zieht kreischend ihre Kreise. Komisch, denkt Link: „Die Möwen scheinen immer nur über einer Stelle im Wasser zu kreisen. Schwimmt da nicht etwas?“

Link steigt ab und schwimmt zu der Stelle, die die Möwen so interessiert. Das ist doch ein Zora – offensichtlich erschöpft und verletzt. Am besten schiebt Link den Zora erst einmal an den Strand, um ihm zu helfen.

Ach je, hier kommt jede Hilfe zu spät. Nur das Lied der Befreiung kann das Leiden des Zora lindern. Zwar wirkt das Lied nicht ganz so, wie er sich erhofft hat, aber für die freundliche Geste erhält er die Zora-Schuppen. Mit den Schuppen kann Link sich auf und unter Wasser bewegen wie ein Zora.

Kaum hat Link die Zora-Schuppen angelegt, stürzt er sich in die kühlen Fluten. Schnell wie ein Fisch zischt er nun durch das Wasser. Sogleich nimmt er die Plattform unter die Lupe, auf der das Haus mit dem Haken gebaut ist. Mit einem Hechtsprung aus dem Wasser landet er auf der Plattform und nimmt wieder seine normale Gestalt an. Ein Schwerthieb auf die Statue der Eule, und Link kann später – auch ohne Epona – an diesen Ort zurückkehren.

In dem eigenartigen Haus befindet sich ein maritimes Forschungslabor – aber was für eines! Ein paar hungrige große Fische in einem kleinen Bassin und ein völlig leeres großes Becken sind alles, was es hier zu sehen gibt. Ein bisschen mehr Leben wäre sicherlich nicht schlecht. Offenbar ist das große Becken für Zora-Eier vorbereitet. Sieben Eier sind nötig, um das Becken mit Leben zu füllen.

Möglicherweise findet Link ja ein paar Zora-Eier. Er verlässt das traurige Aquarium und springt zurück in die Fluten. Angreifende Schädelfische und Raubschleim bekommen gleich den Zora-Bumerang oder einen Zora-Schlag zu spüren.

Von Eiern und Piraten

Während Link in der Bucht hin- und herschwimmt, um die Unterwasserwelt etwas genauer zu untersuchen, entdeckt er etwas Merkwürdiges. Unter der Wasseroberfläche befinden sich Brettertore, die mit einem Totenkopf verziert sind, dem Zeichen der Piraten. Als Link schnell an einen der Verschläge heranschwimmt, legt er einen Tunnel frei – abenteuerlustig wie er ist, lässt er sich natürlich nicht durch eine mögliche Begegnung mit Piraten abschrecken und schwimmt hinein.

Neugier zahlt sich also doch aus: Link hat eine Piratenfestung entdeckt. Sicherlich sind hier jede Menge Schätze und Geheimnisse verborgen. Aber erst mal muss er ungesehen an den Booten vorbei, die hier patrouillieren und unerwünschte Besucher wieder hinauswerfen. Mit einem Sprung ins Wasser bringt sich Link in Sicherheit – unter der Wasseroberfläche werden ihn die Piraten sicher nicht entdecken.

Ordentlich sind die Piraten nicht gerade – aber sonst wären es wohl auch keine Piraten. Am Meeresboden liegt allerlei Gerümpel herum, Rohre, Metallteile und Schatzkisten. Sogar Abwasser wird einfach ins Meer gespült – diese Piraten sind echte Dreckfinken. Nur, wie kommt Link ungesehen in ihre Festung hinein? Unter Wasser wäre es am sichersten, aber der einzige Weg ist durch ein solides Gitter versperrt.

100 Rubine
Hauptquartier
20 Rubine
20 Rubine
20 Rubine
20 Rubine
20 Rubine
Piratenfestung
Schädelküste

Als gerade keine Piraten schauen, geht Link an Land, um zu sehen, ob es noch einen anderen Weg ins Innere gibt. Nichts zu machen, aber dieser große Schalter sieht wichtig aus.

Na also! Wenn Link nicht durch die Vordertüre hineingelangt, dann vielleicht doch durch die Hinter- oder besser Unterwasser-Tür. An Strömungen und Unterwasser-Minen mit Stacheln vorbei arbeitet sich Link weiter ins Innere der Festung vor.

Zugang zur Piratenfestung

20 Rubine

Fernrohr

Ausgang

Eingang

Zwar fühlen sich Goronen in der Nähe von so viel Wasser nicht sonderlich wohl, aber nur als Gorone kann Link die großen Fässer zertrümmern. Mag sein, dass er so einen Weg entdeckt, an das Herzteil zu gelangen, das hier gut gesichert in einem Raum liegt!

Und weiter schwimmt Link an Minen vorbei, immer tiefer in die Festung hinein. Nimmt dieser feuchte Keller gar kein Ende? Und was ist nun? Eine Sackgasse? Ein Blick nach oben, und Link fragt sich nur, wie er dort hinauf soll. Und wozu ist der Druckschalter gut? Ah! Hier wird ein Kristallschalter freigelegt. Am besten schießt Link vom Gully aus einen Pfeil auf den Schalter – so hat er wenigstens freie Schussbahn!

Nicht schlecht, so ein Wasserfahrstuhl. Schnell, umweltfreundlich und fast geräuschlos!

Oben angekommen, entdeckt Link ein Fernrohr. Oje! Das sieht nicht gut aus, was Link durch das Fernrohr entdeckt. Diese Piraten sind ganz schön ausgeschlafen: Jede Menge Wachen patrouillieren hier im Festungshof.

Nur erst einmal dort hingelangen! Auf seinem Weg zurück sieht Link etwas hinter den schwebenden Minen schimmern. Mit einem gezielten Bogenschuss bringt er die Minen zur Explosion und entdeckt dahinter einen weiteren Kristallschalter, der, einmal angeschossen, die Tür im unteren Stockwerk öffnet.

Piratenfestung

= Zora-Eier

= Ein-/Ausgang

Endlich wieder an der frischen Luft. Link hat kaum mehr geglaubt, aus dem Gewirr der Gänge herauszukommen. Nun wird es aber ernst: Die Wachen sind ganz schön aufmerksam, und es gibt nur einen Weg: In der Mitte des Platzes die Leiter nach oben!

Kurz überlegt Link und hat dann einen Ausweg gefunden. Mit einem Pfeilschuss kann er die Piratinnen – diese Piraten sind offenbar alle Frauen – für einen Moment betäuben und nutzt dann die Gelegenheit, um nach oben zu klettern und die Hängebrücke zu überqueren.

Die Zora-Eier sind der einzige Hinweis auf den Wirbelsturm, der über der Bucht hängt.

Keinen Blick für die Details, diese Piraten: Müll vor der Tür und Insekten im Haus. Gut, dass Link das Wespennest gesehen hat, das an der Decke hängt. Und da: Ein Aquarium mit einem Zora-Ei! Und eine riesige Schatzkiste. Link hatte Recht: Der Abstecher in die Festung der Piraten hat sich offenbar doch gelohnt. Aber wie kommt Link unbeobachtet in den Raum dort hinunter – Wachposten überall, und nicht zu vergessen die Piratenchefin

Aveil!? Die sieht aber richtig fesch aus mit ihrem roten Dress: Link macht zur Erinnerung ein Foto. Und da hat er eine Idee! Die Piratinnen müssen raus, damit er in den Raum kann. Mal sehen, ob sich die Wespen nicht ärgern lassen. Ein Pfeil, durch das vergitterte Fenster geschossen, müsste wohl genügen.

Das war im wahrsten Sinne des Wortes ein guter Fang. In der Schatzkiste liegt ein äußerst nützlicher Gegenstand: Der Fanghaken. Mit dem hangelt sich Link gleich auf das Aquarium und holt sich, als Zora verkleidet, das Ei in einer leeren Flasche aus dem Becken. Schwer beladen verlässt Link das Hauptquartier der Piraten. Wozu mag wohl der Fanghaken noch gut sein? Mal schauen – sicher kann Link diese Pfeiler mit dem Fanghaken anvisieren.

Tatsächlich: Link kann nun ungesehen die oberen Bereich der Piratenfestung erforschen. Mutig geht er in einen dunklen Gang und mogelt sich an einer dort Wache schiebenden Piratin vorbei. So ganz wohl fühlt er sich nicht, als er einen angrenzenden Raum untersucht – und tatsächlich, das schlechte Gefühl trog nicht: Eine schwer bewaffnete Piratenbraut stellt sich Link in den Weg!

Mini-Boss

Piratin

Normalerweise haut sich Link ja nicht mit Frauen. Aber in diesem Fall macht er besser eine Ausnahme: Die Piratin hat zwei schwere Säbel und rückt ihm damit auch gleich auf die Pelle. Macht nichts, denkt Link, die Piratin mag zwar große Säbel haben, aber sie greift ohne Schild und recht stürmisch an. Das war ein Fehler, Link! Die Piratin blockt jeden Hieb mit den Säbeln ab. Link muss sich eine andere Taktik einfallen lassen. Endlich entdeckt er eine Lücke in der Verteidigung seiner Gegnerin: Kommt er schnell genug von der Seite, kann er einen Hieb anbringen. Mit dem Fanghaken kann er die finstere Gesellin auch betäuben und dann zum Schlag mit dem Schwert ansetzen. Auch wenn die finstere Dame ausholt, ist sie einen Moment ungedeckt, und Link sticht zu. Nach kurzem Kampf gibt die Piratin auf, und der Weg ist frei.

Hinter dem Raum findet Link ein weiteres Aquarium mit einem Zora-Ei. Hoffentlich hat er genügend leere Flaschen mitgebracht, sonst muss er noch mal wiederkommen! Auf seinen weiteren Streifzügen in der Piratenfestung entdeckt er zwei weitere Piratinnen, die ihm ans grüne Wams wollen, und noch zwei Zora-Eier.

Diese Piraten haben doch tatsächlich vier Zora-Eier versteckt! Mit seiner Beute macht sich Link auf, um die Eier in das Aquarium zu bringen. Aber vier Eier sind nicht genug – drei fehlen noch. Wo mögen die versteckt sein?

Die Sache mit dem Seepferdchen

Mit dem Signal-Seepferdchen macht sich Link wieder auf die Socken – oder besser Flossen –, um das Unterwasser-Areal der Schädelküste weiter zu untersuchen. Vor allem diese beiden merkwürdigen Felsen, die wie Nadeln aus dem Wasser ragen, haben es Link angetan. Was mag sich dahinter wohl verbergen? Sehr eigenartig. Hier ist es aber ganz schön finster. In dem trüben Wasser sieht man ja kaum ein paar Meter weit. Zeit auszuprobieren, ob das Seepferdchen als Wegweiser etwas taugt!

Mit Zora-Bumerang oder Zora-Energieschild erledigt Link eine Azur-Python nach der anderen und untersucht die Höhlen, in denen sie leben. Kein Wunder, dass die gewaltigen Meeresbewohner nicht gerne gestört werden: Neben Reichtum findet Link auch drei Zora-Eier, die er sofort ins Aquarium zurückbringt.

Hier brodelt das Leben: Kaum sind alle sieben Eier beisammen, schlüpfen schon die Baby-Zoras und schwimmen im Aquarium. Das sieht ziemlich komisch aus. Wie Noten! Ob das wohl ein Lied ergibt? Mit den Zora-Schuppen auf der Haut zückt Link die Gitarre und versucht sich an der fischigen Melodie – ziemlich rhythmisch: Der Bossa Nova der Kaskaden!

Nach diesem Abenteuer ruht sich Link lieber noch ein wenig aus, bevor er die Schädelküste verlässt und die Schädelbucht untersucht.

Bevor Link weiter nach den letzten drei Eiern sucht, macht er einen kleinen Abstecher zur Fischerhütte am Strand. Aquarien scheinen an der Schädelküste groß in Mode zu sein. Selbst der Fischer hat ein Aquarium in seiner Hütte. Statt eines Fisches oder eines Eies hat der Fischer ein Seepferdchen in seinem Bassin. Das sieht aber ganz schön komisch aus: Vor allem dieser Zipfel am Kopf blinkt so eigenartig. Link könnte so ein Signal-Seepferdchen sicherlich gut gebrauchen, das ihm den Weg weist. Erfreulicherweise tauscht der Fischer das Seepferdchen gerne gegen ein Foto der Oberpiratin, wenn Link noch eine leere Flasche übrig hat!

Am Ende gelangt Link zu einem ganz schön tiefen Loch im Meeresboden. Das Loch ist so tief, dass er den Grund nicht erkennen kann. Langsam und vorsichtig lässt er sich auf den Boden sinken. Plötzlich schießt aus einer Öffnung in der Wand eine riesige Seeschlange, die offensichtlich ganz schön Hunger hat – das ist eine Azur-Python. Passt Link nicht auf, wird er heftig auf den Meeresgrund geschleudert – eine Erfahrung, auf die er gerne verzichtet. Aber vielleicht sind die Azur-Pythons gar nicht hungrig? Vielleicht bewachen sie nur etwas und sind deshalb so angriffslustig? Es gibt nur einen Weg, das herauszufinden.

Des Klempners Alptraum

Frisch wie ein Zora im Wasser startet Link den zweiten Teil seiner Unterwasser-expedition. Er hat nun die Wahl: Entweder warpt er sich zu der Eulenfigur an der Schädelküste, oder er reitet mit Epona dorthin.

Transportprobleme

In der Schädelbucht angekommen, entdeckt Link weit draußen im Meer zwei eigenartige Gebäude. Eines ist von gigantischen Wellenbergen umschlossen und zu weit entfernt, als dass Link dorthin schwimmen könnte. Das andere Gebilde sieht ein wenig aus wie eine Flosse, die aus dem Meer ragt. Mit Hilfe der Zora-Schuppen taucht Link ab, um sich diese Höhle der Zoras einmal näher anzuschauen.

Nach kurzem Kampf gegen Schädelfische und einen Raubschleim taucht Link im Inneren des Gebäudes wieder auf. Ein traumhafter Anblick erwartet ihn – er hat die Unterseestadt der Zoras gefunden. Bei seinen Streifzügen entdeckt er einige Musiker, einen Deku-Händler und einen Zora-Shop, in dem es feine Gegenstände zu kaufen gibt. Sogar einen Ausgang an die Oberfläche gibt es hier. Link freut sich natürlich, dass er hier eine Eulenstatue findet, damit er den weiten Weg später schneller zurücklegen kann.

Von hier scheint das Gebäude, das von Wellen umspült wird, viel näher zu sein. Aber es ist immer noch zu weit, um zu schwimmen.

Vielleicht weiß die junge Zora-Dame, die hier steht, was es mit dem Gebäude auf sich hat.

Die Zora-Frau schaut so traurig, dass Link sie mit einem Ständchen aufmuntern will. Kurzerhand spielt er auf der Zora-Gitarre den Bossa Nova der Kasakden. Das Lied zeigt Wirkung, allerdings nicht ganz so, wie Link sich das vorgestellt hatte. Die Zora-Dame stimmt mit in das Lied ein – und plötzlich fängt der Boden an zu beben, und die kleine Insel vor der Küste erwacht zum Leben. Da entdeckt Link, dass dies gar keine Insel ist, sondern eine riesige Schildkröte!

Mit dem Fanghaken kann sich Link auf den Rücken der Schildkröte ziehen, und schon geht der Ritt über die Wellen los. Beim Näherkommen entdeckt Link Piratinnen. Hoffentlich sind die nicht vor ihm am Ziel! Offensichtlich hat sich die Piratencrew überschätzt: Mit Frau und Maus wird das Boot von dem Wellenwirbel in die Luft geschleudert. Link hat es da besser: Die Schildkröte legt sicher im Inneren des fischförmigen Gebäudes, im Schädelbucht Tempel, an.

Der Schädelbucht Tempel

Im zweiten Raum des Tempels erlebt Link einen kleinen Schock: Das hier wäre sicherlich eher ein Job für einen Klempner als für einen Abenteurer. Rohrleitungen, riesige Wasserräder, Schalter sowie Gullys und Fontänen. Es nützt alles nichts: Ein Klempner ist weit und breit nicht zu sehen, also macht sich Link daran, diesen Raum genauer zu untersuchen.

Hier entdeckt er unter Wasser einen Drehschalter, den er mit aller Kraft dreht. Dadurch wird eine Fontäne aktiviert, mit deren Hilfe er auf die andere Seite des Raumes gelangt.

Kaum in Kammer Nr. 3, einer Art Getrieberaum, erkennt Link das ausgeklügelte System aus Leitungen und Schaltern. Offenbar gibt es drei unterschiedliche Leitungssysteme: ein gelbes, ein rotes und ein grünes. Link muss in den Tiefen des Tempels Hebel finden, um die Wasserströme umzulenken. Eine Leiter, die nach oben führt, ist von einem Wasserstrahl versperrt, also kann Link nur weiter nach unten tauchen. Das sieht nicht ungefährlich aus...

Und das ist es auch nicht: Kaum springt Link ins Wasser, bemerkt er auch schon die Strömung. Mit Mühe kann er etwas tiefer tauchen und wird von der Strömung direkt einen Gang bis in Raum 4 hinuntergespült.

Über dem Gitter

Schlüssel

In der Nische

Im Krug

Unter der Wippe

Fackeln entzünden

Im Krug

1F-B1F

Schädelbucht

Schädelbucht Tempel

Boss

B1F-B2F

Da Link es nicht schafft, auf die Plattform mit der Tür zu springen – die Entfernung ist einfach zu groß –, taucht er einfach wieder. Ein enger Gang führt tiefer ins Innere: Leider wird der Durchgang von zwei Dexihänden versperrt, die Link immer wieder hinauswerfen wollen. Diese Dexihände sind aber der geballten Kraft des Zora-Bumerangs nicht gewachsen, und Link kann unbehelligt in Raum 5 weiterschwimmen.

Huch, was ist denn das? Link hat gar nicht gewusst, dass Dekuranhas auch unter Wasser wachsen können – und dann noch mit dem „Kopf" nach unten. Endlich gehören die Gegner der Vergangenheit an, und nur noch einer dieser Bio-Dekuranhas ist auf der anderen Seite. Link springt über die Seerosenblätter und erledigt auch noch diese Pflanze. Aus der nun auftauchenden Schatzkiste befreit Link eine Fee und hüpft zum Ausgang auf der gegenüberliegenden Seite zurück – hier geht's weiter zu Raum 6.

Hier warten dann auch schon Schädelfische und die größeren Desbrekos auf Link, die er mit dem Zora-Bumerang ausschaltet. Erst einmal Luft schnappen, denkt er sich und taucht auf. Vielleicht war es doch nicht so schlecht, hierher gespült zu werden. Link klettert auf eine Plattform am Rand und zieht sich mit dem Fanghaken zu der verzierten Kiste. Endlich kann er sich ein wenig besser orientieren: In der Kiste ist nämlich die Karte dieses Labyrinthes.

Mit dem Fanghaken zieht sich Link zu der verzierten Kiste hinüber und erhält den Kompass. Dazu taucht er noch in das Becken, schaltet hier die Dexihand aus und öffnet die Kiste, die einen Kleinen Schlüssel enthält.

Bevor Link nun in den Wassergraben springt, um sich aus diesem Raum hinausspülen zu lassen, zertrümmert er die Vase mit einem gezielten Schuss des Fanghakens, um eine weitere Fee zu retten. Erst dann wirft er sich in die Fluten. Die Strömung zieht ihn wieder in den Zentralraum [3] mit dem Getriebe. Statt wieder nach oben zu schwimmen, taucht Link einfach tiefer auf den Boden.

Hier ist die Strömung ebenfalls sehr, sehr stark. Link wird in den roten Gang bis in Raum 7 hineingesaugt.

Er schwimmt nach oben und klettert die rote Röhre entlang, die aus dem Wasser führt. Am Ende der Röhre befindet sich eine Plattform mit einer verschlossenen Tür. Mit dem kleinen Schlüssel öffnet Link die Tür und geht hindurch. Nachdem Link Raum 8 dahinter durchquert hat, gelangt er in einen Saal [9]. Ist hier keiner zu Hause? Link richtet seinen Blick an die Decke.

Mini-Boss

Warzenauge

Oh weh! Das sieht nicht gut aus. Ein riesiges Auge, eingehüllt in „Warzen", die wie kleine Blasen aussehen, fällt von der Decke, und Link wird fast erwischt. Offenbar ist der Augapfel der wunde Punkt des Gegners, aber die Warzen schützen ihn vor Angriffen. Also muss Link das Auge erst einmal freilegen. Mit dem Fanghaken kann er einzelne Warzen aus dem Gebilde zu sich heranziehen und sie dann mit einem Schwerthieb zerlegen. Schneller, aber gefährlicher ist der Einsatz von Bomben - hier fallen gleich jede Menge Warzen herunter, die Link mit dem Schwert erledigen kann. Ist der Augapfel dreimal getroffen, fallen alle Warzen ab, und das Auge zischt wie verrückt durch den Raum und donnert gegen die Wände. Am besten stellt sich Link in eine Ecke und wartet, bis das Ding auf ihn zukommt. Mit dem Fanghaken oder dem Bogen zielt er dann auf den geöffneten Augapfel. Nach nur wenigen Treffern explodiert das Auge. Das war zwar ein harter Kampf, aber die Belohnung kann sich sehen lassen: Link erhält magische Eispfeile!

Mit den Eispfeilen im Gepäck kehrt Link in Raum 7 mit der roten Leitung zurück. Wozu wohl so ein Eispfeil gut sein mag? Statt zurück zu tauchen, geht Link auf einer Plattform in der Ecke des Raumes in Position und feuert einen Eispfeil auf den Oktorok, der immer wieder aus dem Wasser taucht und Steine spuckt. Statt den Gegner zu erledigen, friert der Eispfeil ihn ein – und Link nutzt die Gelegenheit, bevor das Eis schmilzt, und springt schnell zu dem Pfeiler in der Mitte, um den Wasserhahn zu drehen.

Nun verlässt Link diesen Raum wieder durch den Abfluss und schwimmt im Getrieberaum [3] ganz nach oben. Da war doch diese Leiter, die durch einen Wasserfall versperrt wird. Link überlegt, ob sich das Wasser nicht mit einem Eispfeil einfrieren lässt?

Na also: Mit dem richtigen Werkzeug wird Link noch zum Leitungsprofi. Aber schon im nächsten Raum [10] steht er wieder vor einem Rätsel: Wie kommt er zu dem grünen Schalter? Wenn Eispfeile ganze Wasserfälle und Gegner einfrieren, warum nicht auch normales Wasser? Kurzerhand feuert Link einen Eispfeil in das Wasser, und eine Eisscholle entsteht. Nach und nach friert er sich so eine Brücke zusammen. Allerdings schmelzen die Schollen schnell wieder – Link muss sich beeilen. Er legt den Schalter um und will gerade den Raum verlassen, als er seinen Blick gegen die Decke wendet – da ist eine Kiste! Nur – wie dort hinauf kommen? Da entdeckt Link Haltepunkte für den Fanghaken. Mit ein paar Eisschollen und dem richtigen Timing sollte Link das ohne Probleme schaffen.

Danach kehrt er in Raum 6 zurück und schießt einige Eispfeile ins Wasser, um zu dem gegenüberliegenden Gang zu gelangen, den er vorher nicht erreichen konnte. Mit heftigen Hieben zerbröselt Link die Eiszapfen, und ein Feuerpfeil lässt den Eisklotz verschwinden.

Mini-Boss

Gekko

Der Frosch in Raum 11 kommt Link bekannt vor. Nur ungern erinnert er sich an die erste Begegnung mit diesem Gegner. Links Sorgen sind berechtigt, denn dieses Mal hat der Frosch zwar kein Reittier, aber viele kleine Blasen-Freunde. Link passt auf, dass er nicht mit einer Blase in Berührung kommt, und erwischt den Frosch mit einem Hieb. Doch schon flitzt dieser an die Decke und sammelt seine kleinen Blasen um sich. In dieser riesigen Blase eingeschlossen, lässt er sich auf Link fallen und saugt ihm dann jede Menge Energie weg. Links einzige Chance ist Schnelligkeit. Er muss der Riesenblase ausweichen und dann das Gebilde mit einem Eispfeil einfrieren, wenn es an der Decke hängt. Schnell bringt sich Link in Sicherheit, um nicht vom herabfallenden Eis getroffen zu werden; dann geht er wieder mit dem Schwert auf den Frosch los oder feuert einen Pfeil ab. Nach einigen Hieben gibt Gekko auf, und der Weg zum Master-Schlüssel ist frei.

Nun kehrt Link zu Raum 4 zurück. Mit den Eispfeilen kann er sich eine Brücke bauen, um die Tür zu Raum 12 auf der anderen Seite zu erreichen. Offenbar ist hier wieder ein roter Wasserhahn – und ein blauer Wabbler, wie ihn Link noch nicht gesehen hat. Bestimmt ist der empfindlich gegen Kälte... Na also, für einen Augenblick wird aus dem Glibber-Wabbler ein solider Eiswürfel, auf dem Link sogar herumklettern und den er verschieben kann.

Hat Link mittels eingefrorenem Wabbler den Wasserhahn erreicht und diesen aktiviert, kehrt er in den Raum 2 mit dem Wasserrad zurück.

Hier ist nun eine Wassersäule entstanden, mit deren Hilfe Link zu dem roten Wasserhahn gelangt. Mit dem Fanghaken, den er an der Decke befestigt, hangelt er sich auf die Wassersäule hinüber. Und nun? Ob das wohl in Ordnung ist: Die Maschine stoppt ... Link überlegt kurz und springt ins Wasser, um den gelben Unterwasserhahn zu betätigen. Jetzt dreht sich das Rad anders herum. Dies bedeutet auch, dass im Getrieberaum [3] die Strömung nun in die entgegengesetzte Richtung fließt.

Dadurch, dass Link den Wasserfluss umgekehrt hat, gibt es tatsächlich einige Bereiche im Labyrinth, die Link nun betreten kann. Er taucht im Getrieberaum wieder hinab und lässt sich in die obere Öffnung treiben. Die beiden Dexihände werfen ihn zwar aus dem Wasser, aber nachdem er sich berappelt hat, springt er auf der anderen Seite wieder ins Wasser, um sich weiter treiben zu lassen. Nun gelangt Link in einen weiteren Raum mit einem Wasserrad [13]. Er springt auf die Plattform in der Ecke und dann auf die Plattform, die sich seitwärts bewegt, um nach oben zu gelangen.

Spezial-Tipp

Hat Link noch Zeit und bereits alle Feen in diesem Labyrinth gefunden, kann er – bevor er sich dem Endgegner stellt – seine Chancen auf einen Sieg drastisch erhöhen. Dazu spielt er das Lied der Schwingen, um an den Eingang des Dungeons zu warpen. Hier nutzt er die Schildkröte, um zur Schädelbucht zurück zu gelangen, und sucht die Feen-Quelle auf (Krabbelmine nicht vergessen!). Als Dank für die Rettung der 15 Feen erhält Link einen Schutzschild um seine Energieherzen, so dass der Schaden, den Gegner anrichten können, halbiert wird:

Vorher: Nachher:

Auf der anderen Seite hat Link nun ein ernstes Problem: Wie soll er in die gegenüberliegende Ecke des Raumes gelangen? Die Flügel, die an dem Wasserrad befestigt sind, drehen sich einfach zu schnell. Kurzerhand zückt Link den Bogen und feuert einen Eispfeil auf die Öffnung, aus der das Wasser für die Mühle schießt. Schon steht das Mühlrad, und Link kann hinüber. Vorher läuft er aber noch die Nabe des Mühlrades nach rechts, um die Fee zu befreien, die hier versteckt ist. Ganz vorsichtig bewegt er sich, wohl wissend, dass er, wenn er abrutscht, die Mühle wieder mit einem Feuerpfeil in Gang setzen muss.

Durch die Nische geht es in eine weitere Kammer [14]. Um nach oben zu gelangen, stellt Link sich einfach auf eine Seite der Wippe und schießt einen Feuerpfeil auf die zugefrorene Öffnung in der Decke. Das Wasser rauscht wieder herunter, und Link wird nach oben transportiert. Nun kann er den grünen Schalter umlegen und die Fee befreien, die hinter dem Gitter in einer Schatzkiste verborgen ist. Als Zora spaziert Link einfach die grüne Röhre entlang (Vorsicht, explosive Krabbelratten!) und lässt sich hinter dem Gitter herunterfallen. Ist die Fee befreit, geht's durch die Tür zurück.

Nun lässt sich Link wieder in den Getrieberaum spülen und taucht dort bis auf den Boden hinab. Die Strömung zieht ihn in einen grünen Gang. In Raum 15 taucht Link auf und klettert die grüne Röhre weiter nach oben. Nur noch den grünen Schalter umgelegt, und Link hüpft über die Wassersäule auf die andere Seite!

Endgegner

Versklavter Wächter der Meere Gyorg

So gerüstet, kann Link getrost dem Endboss dieses Dungeons gegenübertreten. Er öffnet die Tür und springt mutig in das Loch, das sich vor ihm im Boden auftut. Ein gigantischer Fisch treibt in den Tiefen des Labyrinthes sein Unwesen. Nur die härtesten Kämpfer können diesem Ungeheuer überhaupt etwas anhaben. Gegen die Klinge von Links Schwert ist dieser Gegner nahezu unempfindlich. Zwar kann Link sich mit Pfeilen und einem Deku-Stab verteidigen und Gyorg sogar schaden, aber am besten ist dieser Fisch da zu besiegen, wo er zu Hause ist: im Wasser. Flugs verwandelt sich Link in einen Zora und taucht in die Fluten hinab. Sobald Gyorg auf ihn zukommt, attackiert er den Fisch mit dem Zora-Bumerang, wobei er auf den Kopf des Gegners zielt. Bumerang-Attacken von hinten sind weniger wirkungsvoll, da die dicke Haut des Fisches Schaden abhält. Nur von der Seite hat Link eine Chance – und von vorne, wenn er weit genug weg ist. Nach und nach wird Gyorg schwächer. Er wird sogar so schwach, dass er Hilfe holen muss: Kleine Fische greifen Link nun in Scharen an. Am einfachsten wird der Fischschwarm mit Zora-Links Energieschirm abgewehrt. Die erledigten kleineren Fische hinterlassen jede Menge Herzen, die Link einsammeln kann, um seine Reserven wieder aufzufrischen. Auf eine Attacke Gyorgs muss Link besonders Acht geben: Kommt Gyorg direkt auf ihn zu, verschluckt der Fisch den Helden und spuckt ihn erst ordentlich durchgekaut wieder aus. So eine Fisch-Mahlzeit kostet Link eine Menge Energie!

Nach dem Sieg über Gyorg gibt's zur Belohnung ein Herzteil sowie Gyorgs Vermächtnis.

Mumienschanz & Gräbertanz

Nach seinem Abenteuer unter dem Meer steht Link der Sinn nicht gerade nach einem weiteren Ausflug zum Wasser. Ein schön trockener Landstrich, das wäre jetzt fein. Also sattelt Link Epona und reitet nach Osten.

Einkaufsbummel

Aber bevor Link dieses neue Gebiet erforscht, macht er noch ein paar wichtige Besorgungen. Auf seinem Einkaufszettel stehen ein blaues Elixier, 10 Deku-Nüsse und 5 Wundererbsen. Außerdem fängt er noch einen Fisch in einer leeren Flasche und besorgt sich ein Pulverfass – man weiß nie, wie groß die Gegner und Gefahren sind, die auf einen warten. Damit es Link auf seinem Einkaufstrip nicht langweilig wird, beschließt er, sein Glück auf der Pferde-Rennbahn der Gorman-Brüder zu versuchen. Dazu reitet er zur Milchstraße und biegt an der ersten Abzweigung nach links ab. Die beiden Gesellen kommen Link bekannt vor. Aber trotz des unguten Gefühls stimmt Link einem Wettrennen zu. Mit ein bisschen Glück und effektivem Einsatz von Karotten gehen Link und Epona als Sieger ins Ziel. Die Prämie ist allerdings kein schimmernder Pokal, sondern Garos Maske.

Kein Zutritt ohne Maske

Genug der Vergnügungen, denkt sich Link und lenkt Epona Richtung Osten, wo er in der Ferne eigenartige Türme in den Himmel ragen sieht. Mit Hilfe von ein paar Karotten überspringt Epona mit Leichtigkeit die Zäune. Solange Link im Sattel sitzt, machen ihm die explosiven Krabbelratten nichts aus. In dieser Gegend war Link noch nie! Auf jeden Fall sieht das hier ganz schön staubig aus. Zweimal geht's über einen Zaun, dann befindet er sich in einem kreisförmigen Areal, wo auch Epona nicht weiterkommt. Link steigt ab, klettert den kleinen Absatz empor und folgt dem Weg.

Jetzt wird es ganz schön schaurig: Link betritt einen Friedhof. Glücklicherweise ist es noch taghell, und nur der Totengräber geht hier um. Schnell wandert Link weiter. Hier scheint der Totengräber keine Zeit gehabt zu haben: Unter einem Torbogen liegt ein riesiges Skelett – warum ist es nicht begraben? Ist es am Ende gar nicht so leblos wie es scheint? Vielleicht schläft es nur!

Friedhof von Ikana

Helm des Hauptmanns

Verborgenes Loch
Krabbelminen x 5

A 1. Tag

B 2. Tag

C 3. Tag

Straße nach Ikana

Link stimmt die Sonate des Erwachens an, und das gewaltige Knochengerippe schüttelt sich. So müde kann das Skelett gar nicht gewesen sein – es fordert Link auf, ihm zu folgen, wenn er es schafft! Ohne zu zögern nimmt er die Verfolgung auf. Aber das Skelett spielt nicht fair: Flammen schlagen aus dem Boden und versperren Link den Weg, und zwei Mini-Ausgaben des Gerippes greifen an. Erst wenn diese Gegner besiegt sind, erlöschen die Flammen, und Link kann weiter.

Trotz Fallen und Feinden erwischt er den Gerippe-Riesen, bevor dieser seine Runde beenden kann, und versetzt ihm einen Hieb oder hält ihn kurz mit einem Pfeil auf. Jetzt wird das Skelett doch sauer, und Link muss um sein Leben kämpfen. So groß der Knochenhaufen, so schwach ist er: Nach wenigen Schlägen klappt das Skelett zusammen und gibt eine Schatzkiste preis. Diese Kiste enthält den Helm des Hauptmanns. Setzt Link diesen auf, gehorchen alle Knochengänger seinem Befehl!

Während der Verfolgung ist die Nacht hereingebrochen, und der Friedhof hat sich belebt. Friedlich sitzen zwei Knochengänger um ein Lagerfeuer, drei weitere umkreisen einen Grabstein. Einer hängt am Baum und streckt sportlich die Knochen. Link setzt den Helm des Hauptmanns auf und redet mit dem Trio, das um den Grabstein kreist. Schnell stehen die Burschen stramm und warten auf Befehle. „Öffnen", lautet die Order, und die drei Gerippe buddeln ein Loch in den Boden.

Link springt hinunter – was für ein eigenartiges Gefühl, sich unter einem Friedhof zu befinden. Er betritt den ersten Raum und erschreckt eine ganze Schar Flatterwichte, die verbissen angreifen. Erst wenn die letzte Fledermaus erledigt ist, taucht eine Kiste auf. Und warum ist es so finster hier? Drei Fackeln anzuzünden kann doch kein Problem sein!

Kämpfen

166

Friedhof von Ikana (unterirdisch)

Hymne des Sturms

50 Rubine

A

B

Mini-Boss

Eisenprinz

Brrr... ist das hier eine Gruft? In der Mitte steht, wie festgeklebt, eine Statue. Sieht ganz schön bedrohlich aus, der Ritter – allein die riesige Axt... Nur gut, dass sich der Ritter nicht bewegt – schließlich ist er ja nur eine Statue. Link wird übermütig und haut einmal mit dem Schwert darauf. Das findet der Eisenprinz gar nicht nett und erwacht. Mit kreisenden Schlägen seiner Axt versucht er Link zu erwischen, aber der ist schneller und schlägt von hinten und von der Seite zu. Hoffentlich wird er nicht von der Axt getroffen – das kostet eine Menge Energie. Nach einigen Treffern seinerseits hat Link ein echtes Problem: Nur die Rüstung wurde beschädigt, und nun ist der Eisenprinz noch schneller als zuvor! Trotzdem: Link beißt die Zähne zusammen, umkreist den Eisenprinzen und stößt immer dann zu, wenn dieser ihm gerade den Rücken kehrt. Endlich: Des Eisenprinzen letzte Stunde hat geschlagen! Er sinkt zu Boden, und ein Vorhang enthüllt das Geheimnis der Gruft. Link lernt ein neues Lied: Die Hymne des Sturmes.

Zurück

200

Einst diente ich dem Königshaus von Ikana als Komponist. Mein Name ist Moll...

Link verlässt die Gruft wieder, er möchte nicht noch mehr Unruhe in die Gräber tragen, nimmt sich aber vor, in der zweiten und auch in der dritten Nacht zurückzukehren, um zu sehen, was die Knochengänger machen. Vielleicht finden sich noch mehr verborgene Kammern unter dem Friedhof.

Fürs Erste lässt Link aber den Friedhof hinter sich und kehrt zu Epona zurück, die sicher schon auf ihn wartet. Und was ist das? Auf einer Klippe sitzt ein vermummter Kerl! Das Gesicht kommt Link bekannt vor. Der Knabe sieht so ähnlich aus wie die Maske, die Link beim Rennen gewonnen hat. Mal sehen, wie der Unbekannte darauf reagiert, wenn Link diese Maske aufsetzt.

Offensichtlich ist dieser Vermummte gar nicht so unfreundlich. Kaum trägt Link Garos Maske, lässt der Fremde einen Baum wachsen, an dem Link sich per Fanghaken hinaufziehen kann. Epona muss er leider zurücklassen; wer weiß, wo der Weg hinführt? Zunächst mal weiter den Berg hinauf – aber sehr vorsichtig. Riesige Steinbrocken kollern den Canyon entlang, und steinerne Nairons springen plötzlich aus dem Boden und rollen auf Link zu. Ein Schwerthieb ist hier nicht angebracht – kaum berührt die Klinge so einen Nairon, explodiert dieser und trifft Link.

Diesen Hindernislauf muss er mit Geschick und Geschwindigkeit meistern. Oben angelangt, gibt es für ihn vorerst nur einen Weg: Mit einem Eispfeil friert er die beiden Oktoroks ein und springt so über den Fluss.

Auf der anderen Seite zieht sich Link per Fanghaken von einem abgestorbenen Baum zum nächsten. Oben angekommen, entdeckt er gleich eine Eulenstatue. Ein Schwerthieb, und in Zukunft ist der Aufstieg viel leichter! Aber was ist das nur für ein schauriger Ort? Alles sieht so verlassen, so öde, so abgestorben aus.

Nur zögernd setzt Link seinen Weg weiter nach oben fort. Dort – ein Bauwerk mit Trompeten und Orgelpfeifen auf dem Dach! Vielleicht wohnt da noch jemand? Als Link näherkommt, macht er eine grauenhafte Entdeckung: Die Musikbox wird von Mumien, so genannten Gibdos, bewacht. Unvorsichtigerweise kommt Link einem Gibdo zu nahe, und dieser stößt einen markerschütternden Schrei aus. Für einen Moment ist Link wie gelähmt. In Zukunft passt er auf, dass er den Gibdos nicht in die Quere kommt. Er geht zögernd von der Musikbox weg und weiter nach oben, um nach dem Rechten zu schauen. Ein ausgetrocknetes Flussbett weckt Links Aufmerksamkeit.

Ikana Canyon

Er folgt diesem und gelangt in eine Höhle. Kein Wunder, dass das Gebiet so leblos wirkt: Die Wasserquelle sieht nicht gut aus. Urplötzlich taucht ein Geist vor Link auf und belegt ihn mit einem Fluch: Bei jedem Schritt verliert Link Energie. Nur ein heilsamer Regenguss kann ihm noch helfen. Er zückt die Okarina und spielt die Hymne des Sturms. Der Regen erfrischt nicht nur Link, sondern reinigt auch den Brunnen.

Was ist denn plötzlich draußen vor der Höhle los? Dank des Wassers bewegt sich auch das Mühlrad an der Musikbox wieder, und aus den Röhren auf dem Dach erklingt eine Melodie. So lustig und so erheiternd die Melodie in Links Ohren klingt – die Gibdos ertragen sie nicht so gut...

Da die Quelle wieder in Ordnung ist und die Mumien sich verkrümelt haben, geht Link zurück zur Musikbox. Da! Ein kleines Mädchen kommt aus der Tür. Aber sobald Link sich ihm nähert, ergreift es die Flucht und verschanzt sich drinnen. Die Kleine hat wohl furchtbare Angst – kein Wunder, mit Gibdos vor der Haustür. Oder hat das etwa einen anderen Grund? Link zieht sich etwas zurück und wartet darauf, dass sich das Mädchen noch einmal zeigt. Nach rund zwei Minuten erscheint das Mädchen wieder und geht den Hügel hinauf. In sicherer Entfernung wartet Link ab und sprintet dann zur Tür. Geschafft!

Eigentlich sieht es hier ja ganz gemütlich aus. Aber als Link in den Keller geht, stürzt urplötzlich ein Gibdo aus dem Schrank... Der sieht aber eigentlich nur wie eine halbe Mumie aus. Trotzdem scheint die Situation gefährlich genug. Ehe Link sein Schwert zieht, merkt er, dass dieses Wesen tatsächlich kein Gibdo ist – es trägt nur Gibdos Maske! Prompt spielt Link die Sonate der Befreiung...

Endlich sind Vater und Tochter wieder vereint, und der Bann der Maske ist gebrochen. Damit so etwas nicht wieder geschieht, nimmt Link die Maske lieber an sich und lässt die beiden alleine. Kaum aus dem Haus, geht er den Berg weiter nach oben, noch eine Etage höher als bis zur Quelle. Ein riesiges Loch ist hier im Boden. Was mag sich wohl darin befinden?

Unter dem Brunnen

Mini-Feen für Flasche

Ruinen von Ikana

Gibdo
Käfer

Gibdo
Milch

Gibdo
Käfer

Spiegelschild

50 Rubine
(Auge der Wahrheit)

Käfer

Bomben

Heißes Wasser

Gibdo
Fisch

Käfer

Gibdo
Kaltes Wasser

Gibdo
Nachtschwärmer

Nachtschwärmer
Erst besiegen,
dann einpacken!

Fisch

50 Rubine

Gibdo
Käfer

Fisch

Deku-Nüsse

Gibdo
10 Bomben

Gibdo
Blaues Elixier

Gibdo
Fisch

Kuh

Käfer

Gibdo
Heißes Wasser

Blau = das möchte der
Gibdo haben

Gibdo
5 Wundererbsen

Gibdo
10 Deku-Nüsse

Ikana Canyon

Link klettert die nicht enden wollende Leiter immer tiefer nach unten – und erstarrt vor Schreck: Hier wimmelt es vor Gibdos. Was soll er nur tun? Mag sein, dass es hilft, wenn Link sich als Mumie verkleidet – er setzt schnell Gibdos Maske auf und hofft, dass ihn die Mull-Monster nicht erkennen. Stimmt! Kaum trägt er die Maske, lassen ihn die Gibdos in Frieden. Sie reden sogar mit ihm – jeder braucht einen Gegenstand und fordert Link auf, diesen zu besorgen.

Viele Sachen findet Link vor Ort; andere, wie etwa das blaue Elixier und die Wundererbsen, hat er glücklicherweise mitgebracht. Nach und nach gibt Link jedem Gibdo das gewünschte Item und wird im Gegenzug durch die vergitterten Türen gelassen.

Schließlich gelangt er in einen eigenartigen Raum mit einem Sonnensymbol und vier erloschenen Fackeln. Mit Feuerpfeilen entzündet er die Fackeln, und eine Schatzkiste erscheint.

Wie das schimmert! Link hat den Spiegelschild gefunden. Die Oberfläche des Schildes ist so gut poliert, dass er das Sonnenlicht reflektiert. Link kann den Lichtstrahl sogar steuern, wenn er den Schild in den Händen hält. Sogleich testet Link das und lenkt den Lichtstrahl auf das Sonnensymbol an der Wand.

Eine Leiter erscheint, aber ein blauer Schattenblock versperrt den Weg dorthin. Da sieht Link auch auf dem Block ein Sonnensymbol. Vielleicht hat das etwas zu bedeuten?

Spezial-Tipp

In der Stadt der Gibdos gibt es eine Feen-Quelle, in der die kleinen Lebensspender in Massen auftreten. Allerdings ist der Weg hierher ganz schön beschwerlich.

Es werde Licht

Ruinen von Ikana

Igøs du Ikana
Hier lernt Link die Elegie des leeren Herzens

Unter dem Brunnen

Augenschalter

Ikana Canyon

Link geht durch den nun offenen Durchgang und entdeckt eine Leiter, die wieder nach oben führt. Wo ist er denn jetzt gelandet? Der Felsenturm Tempel ragt vor ihm auf. Durch den Haupteingang betritt Link den Tempel. Gut, dass er immer noch Gibdos Maske trägt, denn hier sind gleich vier Gegner, tanzende Zombies, die ihn andernfalls angreifen würden. Gegenüber sieht Link einen Schattenblock – aber in der Dunkelheit nützt ihm der Spiegelschild nichts. Es muss einen anderen Weg geben, dort hinein zu gelangen. Link schaut sich um und findet zwei zugefrorene Augenschalter. Mit einem Feuerpfeil schießt er auf den linken Schalter und geht dann durch die offene Tür.

Ganz schön heiß hier – die Hitze kommt von einer Platte, die den Boden bedeckt und die Link Schaden zufügt, wenn er sie berührt. Aber da ist ja ein Kristallschalter! Mit einem Schwerthieb wird dieser aktiviert, und die Platte hebt sich. Link rennt so schnell er kann auf die andere Seite – die Platte kommt nämlich wieder herunter. Auf der anderen Seite verwandelt sich Link in einen Deku und betätigt den hier aufgestellten Kristallschalter. Flink wie der Blitz läuft er zu der zweiten Deku-Blume und fliegt an ihren Blättern bis zu dem Pfeiler. Hier tritt Link – wieder in normaler Gestalt – auf den Schalter, um die Tür zu öffnen. Mit dem Fanghaken aktiviert er den Kristallschalter und verlässt den Raum wieder.

In der nächsten Kammer hüpft er als Deku-Link zu dem Schalter in der Ecke und öffnet so die Tür. Die Skulltulas an der Decke kann er mit einem Pfeil erledigen, damit sie nicht stören. Der Sprung vom Schalter zurück scheint ein wenig weit – aber mit dem Auge der Wahrheit sieht das schon gar nicht mehr so schlimm aus.

Die Blauen Knochenfratzen sind sehr lästig: Ein Treffer ihrerseits reicht, und Link kann sein Schwert eine Weile nicht ziehen, deshalb nichts wie weg hier.

Oben angekommen, untersucht Link das Dach, kann aber nichts Besonderes finden. Ganz vorsichtig balanciert er auf dem Mauersims zur Mitte des Daches – auf der anderen Seite steht ein Pfeiler mit einem Schalter. Nur Deku-Link ist in der Lage, diese Entfernung zu überbrücken. Aber der Schalter verschiebt ja nur einen Steinblock?!

Link springt hinunter und kehrt in den Tempel zurück. Da er die linke Seite des Tempels schon kennt, geht er nun in den rechten Flügel. Hier entdeckt Link, wozu der Steinblock gut war! Durch ein Loch in der Decke schimmert ein Lichtstrahl, den er mit dem Spiegelschild reflektieren kann. So ist der Schattenblock schnell verschwunden, und auch der Bodengrapscher, die Riesenhand, reagiert allergisch auf Sonnenlicht. Aber Achtung: So lange der Bodengrapscher grün ist, ist er unverwundbar!

Mini-Boss

Igos du Ikana

So langsam wird es Link mulmig. Welche Gefahren lauern hier? Dies muss das Zentrum gewesen sein: Ein gigantischer Raum mit einem Thron. Link ist offenbar nicht alleine: Plötzlich klappen die Jalousien herunter, und es wird finster. Drei riesige Skelette tauchen auf und wollen Link dafür an den Kragen, dass er ihre Ruhe stört. Während der Skelettkönig seelenruhig auf seinem Thron sitzen bleibt, greifen die beiden anderen an. Aber diese Gegner haben die Rechnung ohne Link gemacht. Schnell schießt Link mit einem Feuerpfeil erst auf die eine, dann auf die andere Jalousie! Licht strömt hell in das finstere Gemäuer. Vor Schreck erstarren die Skelette einen Moment. Diesen Augenblick nutzt Link, um sich auf eines der von Sonnenlicht beschienenen Felder zu retten. Diese Burschen fürchten das Sonnenlicht – eine Tatsache, die Link zu nutzen weiß. Mit einem Hieb von hinten oder von der Seite schafft er es, eines der Skelette zum Stürzen zu bringen. Während der Gegner am Boden liegt, lenkt Link mit dem Schild Sonnenlicht auf das Skelett – das sogleich zu Staub zerfällt. Auch der zweite Gegner ist schnell verschwunden; nun aber greift der König ein. Hier muss Link aufpassen, denn der König spuckt Staub und wirft mit seinem Kopf nach ihm. In einem unachtsamen Moment fällt aber auch er hin, nachdem ihn Link mit einem Schwertstreich erwischt hat, und ein Sonnenstrahl setzt diesem Spuk ein Ende: Als Belohnung für diese Tat bringt König Igos du Ikana Link die Elegie des leeren Herzens bei, mit der Link Ebenbilder seiner selbst errichten kann. Insgesamt sogar vier – für jede Verwandlungsmaske eine Statue!

Meine Diener fielen durch das heilige Licht, das dich beschützt.

An den tanzenden Zombies vorbei – Link trägt immer noch die Maske – geht es weiter in die nächste Kammer, wo ein alter Bekannter wartet: Zaurob ist wieder da! Aber gegen Link hat er keine Chance: Selbst seine Trugbilder helfen dem Zauberer nicht weiter. Link lässt sich nicht in die Irre führen und erledigt Zaurob schnell.

Auf dem Dach angekommen, freut sich Link, dass er daran gedacht hat, ein Pulverfass mitzubringen. Denn diese eigenartige Vertiefung im Boden lässt sich mit normalen Bomben nicht sprengen. Das Pulverfass ist platziert, Link in Sicherheit, da macht es auch schon

Rummms! Mit gewaltigem Getöse bricht ein Stück Decke ein, und Sonnenlicht fällt in den ersten Raum des Tempels. Sofort springt Link hinunter und entfernt den Schattenblock, der den Weg ins Zentrum des Tempels versperrt.

Aufstieg mit Hindernissen

1F

Ikana Canyon

2F

Felsenturm Tempel

3F

Felsenturm Tempel

Nach dem Drehen

Wundererbse

Krabbelminen à 10

100 Rubine

Felsen-turm

3F

Mit dem Lied der Schwingen kehrt Link schnell wieder zur Musikbox zurück, in der er Gibdos Maske erhalten hat. Wieder macht er sich auf den Weg nach oben – diesmal untersucht er dieses eigenartige Steinportal mit der Rampe, die nach oben führt!

Wer hat nur diese riesigen Türme gebaut? Einem Wolkenkratzer gleich, ragt hier der Felsenturm in Schwindel erregende Höhen. Steinbrocken fallen herab, Feuerflatterer und Flederbeißer huschen durch tote Fensterhöhlen. Der Felsenturm ist nicht gerade ein gastlicher Ort.

Und vor allem: Wie kommt Link nach oben? Dank der Plattformen gelangt er zwar zur anderen Seite – aber was nun? Der Druckschalter löst sich, sobald er davon heruntergeht! Aber Link kann ja mit der Elegie des leeren Herzens Abbilder von sich erschaffen. Er spielt die Elegie, und siehe da: Eine Link-Statue erscheint, der Druckschalter bleibt gedrückt. Mit dem Fanghaken geht es weiter nach oben, wo ein weiterer Schalter ist. Link verwandelt sich in einen Goronen und erstellt dann das Goronen-Abbild auf dem Schalter, denn die Link-Statue muss ja weiter unten bleiben. Wieder eine Etage geschafft. Auf dem nächsten Absatz erstellt er ein Zora-Abbild auf dem Schalter. Nun sind alle drei Quader wieder auf gleicher Höhe, und Link kann auf die andere Seite hüpfen! Langsam und mit der Elegie auf den Lippen arbeitet er sich so ganz nach oben vor. Gut, dass es hier oben eine Eulenstatue gibt – Link weiß nicht, ob er diesen Aufstieg noch einmal wagen würde.

Bevor Link die weiteren Geheimnisse des Felsenturms erkundet, kehrt er in der Zeit zurück.

Dungeon dreh dich

Link spürt es deutlich: Er kommt seinem Ziel immer näher. Bei Tagesanbruch rüstet er sich ordentlich aus, sammelt Bomben und Pfeile im Gras um Unruh, füllt seine leeren Flaschen mit Feen und besorgt sich mindestens zwei grüne Elixiere. So gerüstet, spielt er das Lied der Schwingen und kehrt zum Felsenturm zurück.

1F

Schlüssel

Nach dem Drehen

Nach dem Drehen

Felsenturm

Felsenturm Tempel

Schlüssel

B1F

Beim Anblick des gigantischen Gesichtes wird Link schon ein wenig nachdenklich. Welche Geheimnisse verbergen sich in diesem Monument? Mit der Elegie des leeren Herzens errichtet Link nach und nach drei Abbilder von sich und bringt so die Steinquader in die richtige Position, um zum Felsenturm Tempel hinüberzuspringen. Beim letzten Sprung bemerkt er ein eigenartiges rotes Emblem, das in die Wand eingelassen ist. „Wozu das wohl gut sein mag?", denkt sich Link. Jetzt drängt ihn der Wunsch, den Felsenturm Tempel zu untersuchen, und er geht durch den offenen Mund des steinernen Gesichtes in das Innere ...

Das ist aber eigenartig: Irgendwas stimmt nicht in diesem Labyrinth. Link sieht zwar einen riesigen Totenschädel, der ihn angrinst, aber die Plattform, die normalerweise am Eingang zum Dungeon ist, scheint es hier nicht zu geben – oder doch?

Ohne zu zögern verlässt Link den ersten Raum und geht durch die linke Tür in Raum 2. Die Krabbelratten erledigt er rasch mit dem Heroenbogen und schaut sich in Ruhe im Raum um. Sofort bemerkt er die Druckschalter am Boden und die rissige Wand. Eine flott platzierte Bombe lässt diese einstürzen. Link traut seinen Augen nicht: An der Decke hängt eine Schatzkiste! Wie kommt er da bloß ran? Alle Versuche bleiben ohne Erfolg. Normalerweise gibt er nicht so schnell auf, aber nun wird es ihm zu bunt – er beschließt später zurückzukehren und kümmert sich erst mal um einen Ausgang aus diesem Raum.

Die beiden kleinen Kisten, die er hier findet, legt er auf zwei der vier Druckschalter. Beim dritten der kleineren Schalter erstellt Link ein Abbild seiner selbst. Der große Druckschalter kann nur von etwas sehr Schwerem, also einem Goronen, heruntergedrückt werden.

Die Tür geht auf, und Link kann weiter [2b]. Er schaut sich sorgfältig um und entdeckt an der Decke einige Schwebeblumen – langsam keimt in ihm ein Verdacht, aber er ist sich noch nicht sicher. Erst kümmert er sich um die anwesenden Gegner und schaut sich den Boden in Ruhe an. Eine Stelle – etwas dunkler als der Rest des Bodens und ohne Bewuchs – kommt ihm merkwürdig vor. Vielleicht hilft hier eine Bombe weiter?

Da die eine Tür versperrt ist, kann Link nur den offenen Durchgang zu Raum 3 benutzen. Gut, dass er vorher den Boden untersucht und mit einer Bombe gesprengt hat. Hier unten ist ein Schattenblock, und nun dringt Licht von oben herein. Link lässt den Block mit dem Spiegelschild verschwinden und geht weiter in den Raum. Als Gorone fürchtet er kein Feuer und marschiert gemütlich durch die Lava auf die andere Seite, um die Kiste zu untersuchen. Hier entdeckt er die Karte zum Labyrinth.

Beim Hinausgehen rempelt er einen der Armos-Ritter an. Vor Schreck haut Link sofort zu – der Wächter glüht bösartig rot und explodiert. Zum Glück hat Link sich vorher in Sicherheit gebracht. Nun fragt er sich, ob die anderen Armos-Ritter auch so reagieren, und rempelt jeden einzelnen an. Nachdem vier der Wächter explodiert sind, taucht eine Schatzkiste mit einem Kleinen Schlüssel auf, den Link sofort in Raum 2b einsetzt!

Die Kammer dahinter [4] steht teilweise unter Wasser, also verwandelt sich Link in einen Zora und schwimmt auf die gegenüberliegende Seite, um dort die Schatztruhe zu untersuchen. Aber der Absatz ist zu hoch, und Link kann nicht hinauf. Beim Versuch hinaufzuklettern passt Link einen Moment nicht auf und wird von der Dexihand ergriffen, die hier aus der Wand wächst. Ordentlich durchgeschüttelt, gelangt er nun doch zu der Kiste – wenn auch nicht ganz freiwillig!

Link taucht wieder hinab und erledigt die helfende Hand mit dem Zora-Bumerang. Danach ist der Weg durch den Unterwassertunnel frei.

Am Ende taucht Link in Raum 5 auf und klettert auf den Weg. Und wieder steht er vor einem Rätsel. Er entdeckt das in Eis gehüllte Auge und schießt einen Feuerpfeil darauf. Aber die nun auftauchende Schatzkiste hängt unerreichbar an der Decke!

Bevor Link durch die noch verschlossene Tür zu Raum 6 geht, sieht er in der gegenüberliegenden Ecke einen Spiegel. Was macht denn der hier? Als Link sich zufällig durch das Sonnenlicht bewegt, das von der Decke fällt, lenkt er mit dem Spiegelschild den Lichtstrahl auf den Spiegel. Dieser fängt an zu glühen. Link geht weiter, aber der Spiegel reflektiert noch eine ganze Weile. Offenbar „speichert" dieser Spiegel das Licht so lange, wie Link den Lichtstrahl per Schild auf ihn gerichtet hat. Also geht Link zurück und richtet den Lichtstrahl für längere Zeit auf den Spiegel: Dieser reflektiert das Licht nun so lange, dass Link Zeit genug hat, den Schattenblock damit zu entfernen, der hier steht! Dahinter findet er die Schatzkiste mit dem Kompass.

Spezial-Tipp

Um an den Schatz zu kommen, der in der Nähe des Ausgangs von Flammen umhüllt ist, muss Goronen-Link den großen Druckschalter auf dem Boden herunterdrücken. Nun gilt es, den Raum schnell zu durchqueren und den kleinen Schalter zu betätigen, der ebenfalls von Flammen eingehüllt ist. Das Problem: Der Druckschalter springt nach kurzer Zeit wieder heraus. Link hat also nur ein paar Augenblicke Zeit, um den zweiten Schalter zu erreichen. Mit einer Kombination aus Rollen und Laufen ist das zu schaffen – wenn auch knapp. Ist der kleine Schalter heruntergedrückt, erlöschen die Flammen um die Kiste!

Jetzt kehrt Link zurück und widmet seine Aufmerksamkeit der verschlossenen Tür zu Raum 6. Auch hier sind Schattenblöcke und Spiegel aufgestellt. Aber wo ist das Licht? Link schaut sich im Raum um und sieht einen großen runden Pfeiler. Nur ein Gorone ist stark genug, den Pfeiler zu zertrümmern.

Mit dem nun einfallenden Licht „lädt" Link die Spiegel auf, um dann die Schattenblöcke zu entfernen. Auf der linken Seite des Raumes muss er sogar zwei Spiegel aufladen. Dummerweise stören ihn dabei die kleinen Schwarzen Spuke, die immer wieder auftauchen. Hartnäckig wie Link ist, schafft er auch dieses Rätsel. Bevor er nun Raum 6 verlässt, untersucht er noch die sechs Sonnensymbole, die am Eingang an die Wand gemalt sind. Mit dem reflektierten Licht bestrahlt Link die Symbole – das kann sicher nicht schaden ...

Uff, ganz schön warm hier. Kein Wunder, ist doch der Boden des nächsten Raumes [7] mit glühender Lava bedeckt. Als Deku verkleidet, schwebt Link an der Blume hängend zum Ausgang. Dabei muss er die heiße Luft ausnutzen, die aus den Öffnungen am Boden strömt.

Mini-Boss

Garo-Meister

In dem nun folgenden Raum [8] wartet ein Mini-Boss auf Link. Der Garo-Meister ist furchtbar schnell und lässt zwei Feuerklingen wirbeln. Erwischt er Link damit, dann steht der Held in Flammen. Also versucht Link dem Gegner möglichst auszuweichen, mit dem Schild zu blocken und einen Schlag anzubringen, wenn der Garo-Meister gerade mit ausgebreiteten Armen dasteht. Nötigenfalls erwischt Link den Gegner auch mit einigen gezielten Bogenschüssen. Nach einigen Treffern verschwindet dieser und verrät Link zum Abschied noch ein wichtiges Geheimnis. Auch hinterlässt er eine große Schatzkiste. Darin verbirgt sich eine besonders mächtige Waffe: Der Lichtpfeil! Diese Pfeile sind so stark, dass sie bei jedem Schuss doppelt so viel magische Energie verbrauchen wie Feuer- und Eispfeile. Dafür lassen sich mit den Lichtpfeilen auch Schattenblöcke entfernen und Sonnensymbole aktivieren!

Im nächsten Gang [9] trifft Link auf einen Hiploop, der eine Maske trägt und sich von Schwerthieben unbeeindruckt zeigt. Mit dem Fanghaken holt Link die Maske des Hiploops zu sich heran, und der Käfer ist endlich verwundbar.

Augor

Durch die nächste Tür gelangt Link in einen weiteren, gut bewachten Gang: Eine riesiger Roboter mit nur einem Auge steht vor dem Ausgang. Kommt Link Augor zu nahe, wird dieser aktiv und verfolgt den Heroen. Mit einem glühend blauen Auge kommt er immer näher. Dann hämmert er mit seinen Armen so kräftig auf den Boden, dass Steine von der Decke fallen. Mit Lichtpfeilen kann Link Augor blenden; ein zweiter Lichtpfeil verwundet ihn. Schnell liegt der blaue Riese am Boden, und Link geht durch die Tür ...

... Und ist wieder in der Eingangskammer. Was nun? Link weiß nicht so recht weiter – immerhin hat er den Dungeon schon untersucht. Nur das Geheimnis der Schatzkisten und Schalter an der Decke beschäftigt ihn noch. Da fällt ihm wieder ein, was ihm der Garo-Meister über das rote Emblem am Eingang des Labyrinthes gesagt hat. Dem sollte er doch noch mal auf den Grund gehen!

Link verlässt den Dungeon wieder und stellt fest, dass die Brücke aus Steinquadern verschwunden ist. Mit den Druckschaltern muss er sie wieder zusammensetzen.

Wieder erstellt Link Abbilder von sich, um die Quader in die richtige Position zu bringen. Bevor er nun das Labyrinth erneut betritt, feuert er einen Lichtpfeil auf das rote Emblem. Plötzlich dreht sich alles um ihn – er fällt und fällt. Einen Augenblick wird es schwarz...

Als Link wieder etwas sieht, traut er seinen Augen nicht: Der komplette Tempel hat sich gedreht! Sogar die Stadt schwebt nun über ihm. Das Geheimnis des Felsenturm Tempels ist gelüftet, und Link geht wieder ins Innere. Auch hier hat sich nun einiges geändert. Endlich versteht Link, warum einige der Schatzkisten an der Decke hingen... Nun kann er sie ohne Probleme erreichen.

Vom Eingangsraum [1] aus geht Link durch die Tür rechts und feuert einen Lichtpfeil auf den Schattenblock. Er befindet sich nun wieder im „Spiegel-Raum" [5]. Dieser hat sich aber ganz schön verändert. Heiße Luft strömt von unten herein, und Link nutzt die Flugfähigkeit seiner Deku-Verkleidung, um sich davon nach oben tragen zu lassen.

Link lässt sich auf die „Brücke" tragen und erledigt dort einen weiteren Hiploop. In dem Gang, der hier ins Innere des Tempels führt, befindet sich ein Druckschalter, den Link betätigt. Die Schatzkiste, die in dem Raum erscheint, enthält den Schlüssel für die oberste Tür.

Felsenturm Tempel (gedreht)

2F

1F

Boss

Schlüssel

Schlüssel

Spezial-Tipp

Link kann die Minen, die an den Ketten hängen, teilweise zur Explosion bringen, indem er sie mit dem Fanghaken beschießt. Die Minen schwingen dann hin und her und explodieren, wenn sie auf andere Minen stoßen.

Spezial-Tipp

Am Ende des Ganges hängen drei Rubine in der Luft, die Link bekommt, wenn er sich von der Dexihand greifen lässt!

Spezial-Tipp

Mit einem Lichtpfeil kann Link eine weitere Schatztruhe erscheinen lassen, wenn er auf das Sonnensymbol schießt. Leider hängt die Kiste an der Decke. Sie enthält eine der 15 Feen. Um an diese Kiste heranzukommen, sollte Link wieder nach draußen und den Dungeon noch einmal drehen. Aber er sollte noch ein Weilchen damit warten!

Das gleiche Problem hat Link im anschließenden Raum [11]. Nur wird das Ganze durch einen Steinblock erschwert, der in eine Vertiefung muss – die nicht nur auf der anderen Seite des Raumes ist, sondern auch noch an der Decke! So dreht Link den Raum, zieht und schiebt den Stein in Position, dreht den Raum wieder und zieht den Stein weiter. Dabei muss Link immer darauf achten, wo der Stein landet, wenn er den Raum dreht! Läuft alles nach Plan, kann Link den Stein am Ende mühelos bis zu der Vertiefung schieben. Gehen ihm die Pfeile oder die magische Energie aus, erledigt er die beiden unermüdlichen Wabbler, die sich hier herumtreiben!

Kaum ist der Zaurob besiegt, zieht sich Link mittels Fanghaken zu der Schatzkiste, die erschienen ist, und verlässt den Raum. Das nächste Zimmer [2b] wird von drei Irrlichtern bewohnt, die Link mit Schwert oder Pfeilen erledigt, wenn sie so unvorsichtig sind und in der Nähe auftauchen. Solange nur ihre Laternen sichtbar sind, kann Link nichts ausrichten. Als Deku fliegt er auf die andere Seite und nutzt die dort befindliche Deku-Blume, um in die Nische [2a] in der rechten Wand zu gelangen. Hier rennt Link an den fliegenden Schatten-Armos vorbei zu dem Druckschalter. Ein Abbild von Link hält diesen gedrückt, und die Schatzkiste kann erreicht werden. Hierin befindet sich ein Kleiner Schlüssel, den Link noch benötigt.

Der nächste Raum [4] ist riesig. Bevor Link die Deku-Schale anlegt, geht er den rechten Sims entlang und durch die dort befindliche Tür. Hier befinden sich, durch den Abgrund von ihm getrennt, einer der schwebenden Schatten-Armos und ein Druckschalter. Link muss sich furchtbar beeilen: Mit einem Lichtpfeil wird der Schatten-Armos für einen Moment ausgeschaltet, Link springt hinüber und drückt den Schalter – und dann schnell wieder zurück. Nun ist eine weitere Schatzkiste an der Decke aufgetaucht. Diese enthält die letzte Fee. Um die Fee zu bekommen – und die andere aus Raum 5 – muss Link den Dungeon von außen einmal drehen. Hat er die Feen eingesammelt, sollte er das Labyrinth ein weiteres Mal drehen, um weiter zu kommen.

Mini-Boss

Zaurob

Im nächsten Raum [3] wartet ein alter Bekannter auf Link: Der Zauberer Zaurob! Leider hat Link auch noch gegen Naturgewalten zu kämpfen, denn die Decke des Raumes besteht aus Lava, und immer wieder fallen glühende Brocken nach unten. Außerdem muss er aufpassen, nicht in das Licht zu treten – sonst fällt er aus dem Raum heraus! Ansonsten achtet er darauf, wo der Zauberer als nächstes auftaucht – so kündigt das rote Licht schon einen Augenblick vorher an, wo er erscheint. Materialisiert sich Zaurob, feuert Link einen Pfeil ab. Nach drei Treffern erscheinen wieder Trugbilder, und Link muss genauer aufpassen, wo sich der echte Zauberer befindet.

Mit der Schwebeblume fliegt Link zu der kleinen Kammer, die sich links vom Eingang befindet. Mit der dort befindlichen Blume geht es weiter durch Raum 5 zum Ausgang auf der linken Seite. Danach folgt ein Gang mit Blauen Knochenfratzen, den Link schnell durchqueren muss – möglichst ohne von den Gegnern berührt zu werden!

Spezial-Tipp

Ohne diese Kiste kann das Rätsel des Tempels nicht gelöst werden: Link benötigt die Kiste unbedingt! Also sollte er auch diesen Schalter unter allen Umständen drücken (siehe Seite 75 – Raum Nummer 4).

Mini-Boss

Gomess

Hoffentlich hat Link ein paar Feen mitgebracht: Der Mini-Boss in Raum 12 ist nicht nur furchtbar groß, er ist auch furchtbar stark! Gomess ist in Fledermäuse gehüllt, die ihn beschützen. Link muss diese mit einem Lichtpfeil vertreiben und dann mit einem weiteren Lichtpfeil auf das gelbe Herz feuern, das auf der Brust des Ungeheuers zu sehen ist. Dazu hat Link nicht viel Zeit, denn die Fledermäuse scharen sich schnell wieder um ihren Gebieter. Außerdem wird der Finsterling richtig sauer, wenn er getroffen wird, und versucht den Helden mit einer Wirbelattacke zu erwischen – Link muss schnell zur Seite springen. Bei seinen Attacken muss er außerdem drauf achten, dass er Gomess nicht zu nahe kommt: Die Sense des Gegners hat eine beachtliche Reichweite und richtet ungeheuren Schaden an. Sollten Links magische Kräfte zur Neige gehen, zertrümmert er die Krüge und versucht einzelne Fledermäuse des Schwarmes zu erlegen. Ist Gomess erledigt, kann Link im Nachbarraum den Master-Schlüssel finden.

Mit diesem kehrt Link in den Eingangsraum zurück. Nun hat er Gelegenheit, das Labyrinth zu drehen und die letzten beiden Feen zu befreien. Danach dreht er das Labyrinth ein weiteres Mal, so dass es auf dem „Kopf" steht. Dann visiert er die Kiste mit dem Fanghaken an, die er durch den Druckschalter bei dem Schatten-Armos [5] hat erscheinen lassen. Link zieht sich hinauf und steht nun vor einer verschlossenen Tür, die er mit dem Kleinen Schlüssel öffnet.

Wieder taucht ein großer blauer Augor auf. Dieser hat aber ein paar neue Tricks auf Lager: Statt nur Steine niederregnen zu lassen, feuert der Roboter einen Laserstrahl auf Link, den dieser mit dem Spiegelschild parieren kann. Mit einigen Lichtpfeilen kann Link dem Spuk ein Ende bereiten. Ein Treffer blendet den Roboter und färbt das Auge gelb. Ein weiterer Treffer, und der Roboter erleidet Schaden. Ist der Roboter erledigt, taucht eine Kiste mit einer Maske auf, mit der Link aber momentan noch nichts anfangen kann.

Im nächsten Gang scheint es keinen Weg zu geben. Aber Link weiß Rat – an der Decke hängt noch die Kiste, die er mit dem Kristallschalter hat erscheinen lassen (– hoffentlich!); daran zieht er sich nun auf das Gitter nach oben und achtet dabei auf die Fallen. Mit dem Haken schießt er nun auf den Haltepunkt an der Decke und fällt genau vor die Tür zum Endgegner.

Endgegner

Seelenloser Wüstenkriecher Twinmold

Voller Erwartung springt Link in die merkwürdige Grube, die vor ihm liegt… und findet sich in der Wüste wieder. Zwei gewaltige Sandwürmer brechen aus dem Boden hervor. Link fühlt sich auf einmal furchtbar klein… Wie soll er diese Giganten überhaupt angreifen? Da fällt ihm die Maske ein, die er bei dem blauen Augor mit dem Laserstrahl bekommen hat. Wie durch ein Wunder kann er sie hier benutzen. Link spürt, wie die magischen Kräfte der Maske seinen Körper durchströmen: Er verwandelt sich in einen Riesen. Aber nur so lange die Maske von magischer Energie zehren kann, bleibt Link ein Gigant. Mit schnellen Hieben entdeckt er die Schwachstellen der Sandwürmer: Am Kopf und am Schwanzende sind sie verwundbar. Sollte die magische Energie verbraucht sein, kann Link ein grünes Elixier trinken oder – das geht nur als Riese – die Steinsäulen zerschlagen. Um in den Trümmern nach den seltenen grünen Magieflaschen zu suchen muss Link aber wieder klein sein. Wenn alles nichts mehr hilft, kann er versuchen, den Schwanz des Gegners anzuvisieren und mit Pfeilen zu beschießen – aber das Timing muss perfekt sein, sonst ist der Schwanz im Sand verschwunden. Sind beide Würmer erledigt, bekommt Link einen weiteren Herzcontainer und Twinmolds Vermächtnis. Seine Aufgabe ist fast erfüllt!

Epilog

Kaum ist Link durch das blaue Licht wieder bei der Musikbox im Ikana Canyon angelangt, geschieht etwas Eigenartiges: Vier Lichtstrahlen fahren in den Himmel, und dort erglüht ein seltsames Licht. Was mag das sein?

Link bringt die geretteten Feen zum Brunnen zurück und erhält von der großen Fee der Güte das sagenhafte Feenschwert. Diese Waffe ist so stark und mächtig, dass Link sie nur beidhändig führen kann. Er kommt ohne Schild aus, solange er das Feenschwert benutzt. Und dieses Schwert kann nicht von den Blauen Knochenfratzen verflucht werden!

Danach kehrt Link nach Unruh-Stadt zurück und rüstet sich für den Showdown beim Uhrturm.

Das große Finale

Link rüstet sich vor dem finalen Kampf noch einmal ordentlich aus. Wenn er den Köcher für 40 oder gar 50 Pfeile und die größeren Bombentaschen noch nicht hat, kann er sich diese besorgen (siehe Seite 106). Nun ist auch eine gute Gelegenheit, noch ein paar Herzteile zu suchen. Aber all dies braucht Link nicht notwendigerweise zu machen. Fühlt er sich stark genug, sammelt er noch eine Schar Feen in seinen Flaschen und eventuell noch ein oder zwei blaue Elixiere. So ausgestattet, wartet er auf die Nacht des dritten Tages.

Wieder am Anfang

Auf dem Mond

Die letzten Minuten bis zum Weltuntergang verrinnen. Wie zu Beginn seines Abenteuers macht sich Link auf, Horror Kid zu stellen. Dazu muß er erst die Deku-Blume frei machen, in dem er die Mondträne gegen die Land-Urkunde tauscht. Dann schwebt er zum Turm und wartet darauf, dass sich die Turmuhr öffnet. Nun steigt er die Stufen empor. Hier wartet sein Widersacher schon – aber nun ist Link gerüstet und kampfbereit. Der Kampf beginnt – aber anscheinend kann keine Waffe Horror Kid etwas anhaben. Der Mond sinkt bedrohlich tiefer... Link zückt seine Okarina und ruft mit dem Gesang des Himmels Hilfe herbei. Vier Wächter erscheinen in letzter Minute und stützen den Mond. Horror Kid verliert das Bewusstsein und Link glaubt schon, Termina sei gerettet...

Doch er freut sich zu früh: Majoras Maske verlässt Horror Kid und fliegt in einem Energiestrahl zum Mond, dessen Augen bedrohlich anfangen zu glühen. Die Wächter haben kaum noch Kraft, den Mond zu halten. Link muss sich schnell entscheiden. Er springt in den Energiestrahl und folgt der Maske!

Im Inneren des Mondes

Ist das friedlich hier: Grünes Gras, blauer Himmel. Vögel zwitschern, und ein riesiger Baum steht inmitten einer grünen Ebene. Nichts erinnert an das fürchterliche Schicksal Terminas. In der Ferne erkennt Link kleine tanzende Gestalten. Vorsichtig nähert er sich dem Baum.

Was hat das zu bedeuten? Link hat die Wahl. Er kann den vier herumlaufenden Figuren seine Masken geben und mit ihnen Versteck in Mini-Labyrinthen spielen. Er hat sogar die Gelegenheit, eine weitere Geheimmaske zu ergattern – aber nur, wenn er alle 20 gewöhnlichen Masken sein eigen nennt.

Ach...
Schönes Wetter... Findest du nicht auch?
399

Fünf Gestalten befinden sich dort. Vier der Figuren laufen um den Baum herum und tragen die Masken der vier Endgegner, die Link bei seinen Abenteuern besiegt hat. Die fünfte Gestalt lehnt am Baum und trägt Majoras Maske.

Fehlen einige Masken oder möchte Link Termina sofort retten, spricht er die Gestalt an, die Majoras Maske trägt, und gelangt so zum eigentlichen Endkampf.

Das Deku-Labyrinth

Ausgang

Eingang

Herab

408

Die Gestalt mit der Odolwa-Maske verlangt eine Maske aus Links Gepäck und transportiert ihn dann in das Deku-Labyrinth. Link muss nur versuchen, auf die andere Seite zu kommen. In der rechten oberen Ecke befindet sich zudem ein Herzteil, in der linken oberen Ecke der Ausgang. Der Schlüssel zum Erfolg ist, rechtzeitig auf dem oberen Drehgestell zu landen. Link sollte versuchen, direkt in der Mitte der gelben Blume zu landen und sich danach sofort in der Blume zu verstecken. So erwischen ihn die Fallen am Ende der zweiten Stange nicht, und er kann unbesorgt weiterschweben. Am Ende wartet hinter dem Ausgang wieder die Odolwa-Figur und verlangt eine weitere Maske.

Das Goronen-Labyrinth

Spricht Link mit der Gestalt, die die Maske Gohts trägt, und gibt ihr zwei seiner gesammelten Masken, kommt er in das Goronen-Labyrinth. Hier muss er mit der Goronen-Rolle die Rampen entlang flitzen. (Nach dem ersten Sprung den 3D-Analog-Joystick loslassen!) Der Trick bei der Sache ist, genau in der Mitte der Bahn zu bleiben. Wie bei einem Flipper prallt Goronen-Link an den Kisten ab und kommt so weiter – ohne dass der Analogstick weiter gedrückt wird. Dieser ist nur für den Anlauf nötig. Aufpassen muss Link bei den beleuchteten Platten am Boden. Diese teleportieren ihn zum Eingang des Labyrinthes zurück. Am Ende des Dungeons findet Link ein Herzteil sowie die Gestalt mit Gohts Maske. Diese fragt Link nach zwei weiteren Masken, die er auch herausrücken sollte. Kommt er nicht weiter, kann er sich von dem blauen Licht am Dungeon-Eingang zum Baum zurückwarpen lassen.

Ausgang

Eingang

Spezial-Tipp

Die farbigen Lichter am Boden teleportieren Link so zurück, dass er genau in der Mitte der Bahn zum Stehen kommt: Eine ideale Ausgangsposition!

Das Zora-Labyrinth

Ausgang

Eingang

Der Gyorg-Maskenträger bekommt drei beliebige Masken und bringt Link in ein Unterwasserlabyrinth, das speziell für Zoras gebaut wurde. Es besteht aus einer Reihe von Tunneln, in denen eine starke Strömung herrscht. Nur wenn Link die richtigen Abzweigungen nimmt, bekommt er ein Herzteil und gelangt zum Ausgang. Hier erwartet ihn wieder der Gyorg-Maskierte und nimmt ihm drei weitere Masken ab.

Das Link-Labyrinth

Die Gestalt mit der Twinmold-Maske schließlich verlangt vier Masken aus Links Gepäck und transportiert ihn dann in Links Labyrinth. In der ersten Kammer wartet der Mini-Boss Dinofol, den Link mit ein paar Schlägen schnell beseitigt. Im nächsten größeren Raum taucht der Garo-Meister wieder auf, der Link mit zwei Flammenklingen attackiert. Streckt er beide Schwerter zur Seite, ist er verwundbar. Auch hier reichen einige Hiebe mit dem Feenschwert, und der Gegner gibt auf. Eine Kiste, die plötzlich auftaucht, nutzt Link, um nach oben zum Ausgang zu gelangen. In der nun folgenden Kammer wartet der Eisenprinz auf Link, den dieser schon vom Friedhof kennt. Ist der Eisenprinz fort, bekommt Link 10 Krabbelminen, mit denen er die brüchige Seitenwand des Raumes sprengen kann. Gutes Timing ist notwendig, damit die Mine nicht zu früh, aber auch nicht zu spät explodiert. Link schießt auf das Auge, und eine Leiter zum nächsten Raum erscheint. Dieser Raum ist nach dem gleichen Prinzip gebaut: Diesmal ist die brüchige Stelle allerdings an der Decke – und das Auge in Eis gehüllt. Endlich sieht Link den Twinmold-Maskenträger wieder und übergibt ihm vier weitere und damit seine letzten Masken.

Ausgang

Krabbelminen

Pfeile

Eingang

Ein harter Kampf!

Hat Link alle Masken an die vier Gestalten verteilt, bekommt er von der Figur, die am Baum sitzt und Majoras Maske trägt, das Gesicht der grimmigen Gottheit überreicht. Hatte Link vorher nicht alle Masken, muss er ohne die Hilfe dieser geheimnisvollen Supermaske gegen den Oberboss antreten!

Endgegner

Majoras Maske

Ohne das Gesicht der grimmigen Gottheit hat es Link nicht ganz leicht. Majoras Maske erledigt Link am besten mit einer Kombination aus Pfeilen und Schlägen. Mit einem gezielten Pfeilschuss in den Rücken zwingt er sie zur Landung und schlägt dann mit dem Schwert auf sie ein, wenn sie am Boden liegt. Nach einigen Treffern kommen Majoras Maske die vier Masken der Wächter zu Hilfe, die Link mit Kugelblitzen auf die Pelle rücken. Diese kann Link mit dem Spiegelschild ablenken. Sobald Majoras Maske mit Laserstrahlen auf Link feuert, kann er diese mit dem Spiegelschild zurückwerfen!

Endgegner

Majoras Inkarnation

Auch die zweite Form des Endgegners kann Link mit einer Kombi aus Pfeilen und Schwertschlägen unschädlich machen. Das Problem ist die Geschwindigkeit von Majoras Inkarnation und die damit verbundene Ungenauigkeit beim Zielen. Bringt Link den Gegner zu Fall, kann er ihm mit einigen Schwertstreichen ordentlich Schaden zufügen.

Endgegner

Majoras Magier

Ein Pfeilschuss, und Majoras Magier bewegt sich für kurze Zeit nicht. Zu diesem Zeitpunkt dürfte Link allerdings keine Pfeile mehr in seinem Köcher haben, und er ist allein auf Schwert und Schild angewiesen. Peitschenhiebe kann Link mit dem Schild abblocken und sich seitlich an Majoras Magier heranrollen. Ist Link dicht genug dran, schlägt oder sticht er kurz zu, um sofort danach wieder mit dem Schild zu blocken, da der Magier außer Reichweite hüpft. Nach und nach schwächt Link so den Gegner. Hoffentlich hat Link genügend Feen eingepackt, denn wird er von den Peitschen getroffen, kostet dies eine Menge wertvoller Lebensenergie.

Ein leichter Sieg?

Endgegner

Majoras Maske

Mit dem Gesicht der grimmigen Gottheit hat Link leichtes Spiel mit den drei Stufen des Obergegners. Er trägt zwar keinen Schild mehr, aber dafür ein mächtiges Schwert. Um Majoras Maske zu erledigen, benötigt Link nur drei Schläge – am besten wenn sich die Maske in Augenhöhe oder niedriger befindet.

Endgegner

Majoras Inkarnation

Danach verwandelt sich die Maske. Der Gegner, mit dem es Link nun zu tun hat, ist Majoras Inkarnation – und sehr schnell. Aber weder Geschwindigkeit noch seine Kugelblitze nützen ihm lange. Trägt Link die Maske der grimmigen Gottheit, genügen eine Hand voll Hiebe mit dem Schwert, und der Gegner verwandelt sich in seine finale Form: Majoras Magier.

Endgegner

Majoras Magier

Hier wird es nun ein wenig schwerer: Mit schnellen Peitschenhieben erwischt der Magier Link, auch wenn er am anderen Ende des Raumes steht. Die einfachste Methode, den Gegner unschädlich zu machen, ist, die Peitschenhiebe mit dem Schwert zu blocken und näher an den Gegner heranzulaufen. Ist Link dicht genug dran, führt er schnell ein, zwei Hiebe aus. Mit gedrücktem Z-Trigger schleudert Links Schwert bei jedem Hieb blaue Blitze. Meistens springt Majoras Magier dann außer Reichweite und fängt wieder an, mit den Peitschen zu knallen. Wenn der Gegner seine Killerkreisel einsetzt, weiß Link, dass er fast am Ziel ist – ein weiterer Schlag mit dem riesigen Schwert reicht, um die Bedrohung zu beenden und Termina zu retten.

Epilog

Endlich sinkt Majoras Magier zu Boden. Die Gefahr ist gebannt. Der Mond verschwindet, und Termina ist gerettet. Aber was wird aus Horror Kid? Und was aus Majoras Maske?

Spezial-Tipp

Im Abspann gibt es eine Antwort auf alle diese Fragen. Allerdings ändert sich der Abspann, je nachdem wie viele Masken Link bei seinem Abenteuer gefunden hat. Für jede gefundene Maske gibt es einen Abspann-Schnipsel. Hat Link eine Maske nicht, taucht statt des Abspann-Teiles nur die betreffende Maske auf.

Der Fluch der Spinnen

Auf seinen Abenteuern findet Link zwei Häuser. Eines davon ist bewohnt von einer bemitleidenswerten Gestalt, die mit einem Spinnenfluch belegt ist – sie ist dazu verdammt, ihr Dasein in Spinnenform zu fristen. Das kann Link so nicht hinnehmen und beschließt zu helfen.

Das Schreckliche Spinnenhaus...

Link findet es im Sumpf des Vergessens. Darin befinden sich 30 goldene Spinnen, die Link erledigen muss. Jede Skulltula hinterlässt einen Geist, den Link als Beweis einsammeln kann, dass er die Skulltula auch erlegt hat. Hat Link alle 30 Geister beisammen, ist der Bann gebrochen, und er erhält eine Belohnung. Um das Haus zu betreten, muss Link das Spinnennetz vor dem Eingang wegbrennen. Außerdem sollte er zwei Wundererbsen und eine leere Flasche mitbringen, um dieses Haus zu meistern.

Spezial-Tipp

Die Position der Skulltulas ist auf der Karte entsprechend eingezeichnet. Einige der Spinnen bewegen sich allerdings, da muss Link eventuell auf sie warten. Ist ein Raum nicht völlig spinnenfrei, hört Link die Biester krabbeln. Je lauter das Krabbelgeräusch, desto dichter die Spinne – wie im richtigen Leben!

Belohnung

Hat Link alle Skulltulas im Schrecklichen Spinnenhaus erlegt, bekommt er im Eingang des Hauses vom Besitzer, der nun von dem bösen Fluch befreit ist, die Maske der Wahrheit geschenkt. Mit dieser Maske kann er die Mythensteine verstehen und so Hinweise und Informationen erlangen.

1F

Schwer zu finden!
Hinter dem Grasvorhang in der Nische

Schwer zu finden!
Mit Anlauf und Rolle die Vasen anrempeln

Schwer zu finden!
Die Kisten sprengen

Schwer zu finden!
Den Baum anrempeln, um die Skulltulas herunterzuschütteln

2F

= Skulltulas

Eingang

Schwer zu finden!
Im Gras verborgen

Schwer zu finden!
Wespennester von der Decke schießen

Schwer zu finden!
Käfer in das Loch krabbeln lassen

Das Spinnenhaus am Meer

Dieses Haus befindet sich am Strand der Schädelküste. Auf den ersten Blick wirkt das Haus verlassen; auf den zweiten Blick entdeckt Link eine rissige Wand, die sich mit einer Bombe sprengen lässt. Um den Fluch zu brechen, benötigt Link unbedingt den Fanghaken und die Feuerpfeile.

Die Position der 30 Skulltulas ist wieder auf der Karte eingezeichnet. Besonderheiten über den Fundort sind ebenfalls dort vermerkt.

Spezial-Tipp

Erlegt Link Skulltulas mit Pfeilen oder dem Fanghaken, kann er die Geister oft nur mit dem Fanghaken zu sich heranziehen.

Spezial-Tipp

In diesem Spinnenhaus ist ein Herzteil verborgen. Hat Link den Helm des Hauptmanns, kann er sich mit den Knochengängern, die hier unten hausen, unterhalten. Diese verraten ihm sechs Nummern, die jeweils einer Farbe zugeordnet sind. In einem Raum des Hauses findet Link vier farbige Masken an der Wand, die er in der Reihenfolge, die ihm die Gerippe genannt haben, mit Pfeilen beschießen muss. Danach öffnet sich ein Durchgang in den Kamin, und Link erhält ein Herzteil.

Belohnung

Link sollte das Haus am ersten Tag von den Spinnen befreien. Hat er bereits die große Geldbörse für 200 Rubine von der Bank erhalten, bekommt er hier als Belohnung die Riesenbörse mit einem Fassungsvermögen von 500 Rubinen. Schafft Link es nicht am ersten Tag, den Fluch zu brechen, erhält er nur Rubine.

Schwer zu finden!
Das Bild mit dem Fanghaken abhängen

B1F

Schwer zu kriegen!
Als Gorone auf den Tisch stampfen

Schwer zu finden!
Über dem Raum.
Link kann sich mit
dem Fanghaken zur
Zwischendecke
hochziehen

Schwer zu finden!
In den Töpfen verborgen

Treppenhaus!
Verbindung zwischen den Etagen!

1F

Schwer zu finden!
Das Bücherregal verschieben

Schwer zu kriegen!
Aufs Bücherregal klettern und
mit dem Fanghaken schießen

Schwer zu kriegen!
Mit dem Fanghaken kein Problem!

= Skulltulas

Eingang

Ein Herz kommt selten allein

Herzen sind die Lebensenergie Links. Nur mit genügend Herzcontainern kann er den Gefahren trotzen, die in Termina auf ihn lauern. Leider sind die wertvollen Herzteile über das ganze Land verstreut. Einige findet Link mit einem Blick, andere muss er erst mühsam ergattern. Link benötigt 52 Stück, um seine Energieleiste zu vervollständigen - aber wo sind sie verborgen?

Fundorte der Herzteile

Fundort	Was muss Link tun?	Erledigt
Nord-Unruh-Stadt	Link läuft die Rampe (das ist nicht ganz einfach) empor oder klettert an der Seite die Pfeiler hinauf und springt dann zum Baum.	☐
Auf dem Glockenturm in Unruh-Stadt	Link holt sich die Mondträne aus dem Observatorium, nachdem er durch das Fernrohr geschaut hat, und gibt sie dem Deku-Händler. Danach kann Link als Deku die Blume nutzen, um auf den Glockenturm zu fliegen.	☐
In der Toilette des Gasthofs „Zum Eintopf“	Nach Mitternacht bringt Link der Hand, die aus der Toilette kommt, die Land-Urkunde des Deku-Händlers, die dieser gegen die Mondträne eingetauscht hat.	☐
Im Gasthof „Zum Eintopf“	Mit der Maske der Nacht auf dem Gesicht kann Link sich die erste Geschichte der Großmutter anhören und erhält dafür ein Herzteil.	☐
Im Gasthof „Zum Eintopf“	Mit der Maske der Nacht kann Link sich auch die zweite Geschichte der Großmutter anhören und bekommt ein weiteres Herzteil.	☐
In der Residenz des Bürgermeisters	Trägt Link die Maske der Liebenden in der Residenz des Bürgermeisters und redet mit ihm, während die anderen Personen anwesend sind, gibt's ein Herzteil.	☐
Auf dem Postamt	Wenn der Postmann seine Runde beendet hat und Feierabend macht, besucht ihn Link. Link muss die „Uhr“ nach Gefühl bei genau 10:00 Sekunden stoppen.	☐
Unruh-Stadt	Mit der Mütze des Postboten auf dem Kopf untersucht Link die Briefkästen – in einem ist ein Herzteil verborgen!	☐
Auf der Bank	Hat Link ein Bankguthaben von 5000 Rubinen, erhält er ein Herzteil.	☐

Ort	Beschreibung
Nord-Unruh-Stadt	Link muss jeden Tag einmal das Deku-Spiel in der Höhle neben der Feen-Quelle gewinnen.
Im Profi-Trainings-center in Unruh-Stadt	Um ein Herzteil zu ergattern, gilt es 30 Punkte zu erzielen. Dazu visiert Link den Baumstamm mit dem Z-Trigger an und schlägt aus dem Laufen zu.
Bei der Schießbude in Unruh-Stadt	Wenn Link den größten Köcher bekommt und in der Schießbude ein weiteres Mal ein „Perfekt!" erzielt, erhält er ein Herzteil.
Im Spielecenter „Liebling & Schätzchen" in Unruh-Stadt	Link muss, um ein Herzteil zu ergattern, jeden Tag ein neues Spiel gewinnen.
In der „Schatzkiste" in Unruh-Stadt	Link meistert das Spiel-Labyrinth als Gorone.
Nord-Unruh-Stadt	Mit der Fuchs-Maske auf dem Gesicht hebt Link eines der sich bewegenden Grasbüschel auf. Nun taucht ein gelber, dreischwänziger Fuchs auf, der Link Fragen stellt. 5 richtige Antworten ergeben ein Herzteil – aber Vorsicht! Eine falsche Antwort, und der Fuchs ist weg.
Im Sumpf des Vergessens beim Sumpf-Infocenter	Hier tauscht Link die Land-Urkunde gegen die Sumpf-Urkunde ein. Danach kann er die Deku-Blume benutzen und auf das Dach der Hütte schweben.
Im Sumpf-Infocenter	Ein weiteres Herzteil erhält Link, wenn er das Foto des Deku-Königs noch am ersten Tag dem Mann im Sumpf-Infocenter übergibt.
Im Goronendorf	Im Tausch gegen die Sumpf-Urkunde, die Deku-Link dem Händler übergeben muss, erhält er die Berg-Urkunde. Danach ist die Deku-Blume frei, und Link kann zu dem Einschnitt im Berg schweben
In der Höhle der Zoras	Im letzten Raum neben den Räumen der Musiker findet Link einen weiteren Händler, der ihm die Meeres-Urkunde für die Berg-Urkunde eintauscht (dazu muss Link die Goronen-Haut tragen). Danach nutzt Link die Blume, um zum Herzteil zu schweben.
Im Ikana Canyon	Zora-Link übergibt die Meeres-Urkunde dem Deku-Händler. Als Dank erhält er 200 Rubine! Danach schwebt Link als Deku über den Abgrund und holt sich das Herzteil.
In den Gärten des Deku-Palastes	Link schleicht sich an den Wachen vorbei und sammelt das Herzteil ein, das hier liegt.
In den Sümpfen des Vergessens	Gleich am Eingang zu den Sümpfen steht ein abgestorbener Baum, an dem Link nach oben klettern kann. In der Baumkrone liegt ein Herzteil.
Neben dem geheimen Aufgang zum Goronen-Friedhof	Link muss mit Don Geros Maske auf dem Kopf mit den fünf Fröschen reden, die in Termina versteckt sind. Einer lebt im Sumpf, einer in Unruh-Stadt, einer im Dämmerwald Tempel (der Mini-Boss Gekko verwandelt sich), einer im Schädelbucht Tempel und der letzte neben dem geheimen Aufgang im Wasser, wenn das Goronen-Gebiet auftaut.

Ort	Beschreibung
Im Krater, in dem der Dämmerwald Tempel auftaucht	In einer Kiste auf einem Baumstumpf befindet sich ein Herzteil.
Im Unterwasser-Zugang zur Piraten-Festung	Das Herzteil ist in einem Käfig. Link tritt auf den Druckschalter und muss schnell hinunter, bevor sich die Tür schließt.
Unter den Stromschnellen bei der Schädelbucht	Auf dem Grund ist ein Raubschleim. Besiegt Link diesen Feind, gibt's ein Herzteil.
In einem Erdloch auf den Ebenen von Termina, verborgen im Gras vor der Milchstraße	Hier unten ist eine Killeranas, eine Art fliegende Säbelblume. Wenn Link sie erledigt, bekommt er ein Herzteil.
In einem Erdloch auf den Ebenen von Termina, vor dem Weg zur Schädelküste	Link schießt mit dem Bogen die Wespennester herunter. Am Grund des Loches findet Link dann das Herzteil – aber Vorsicht vor den Bio-Dekuranhas.
In einem Erdloch auf den Ebenen von Termina, vor dem Aufgang zum Pic Hibernia	Zwei Dodongos bewachen das Herzteil. Mit Eispfeilen macht Link kurzen Prozess mit den Gegnern.
In einem Erdloch auf den Ebenen von Termina, neben dem Observatorium	Link schaut mit dem Fernrohr aus dem Observatorium über die Dächer von Unruh auf die linke Seite des Uhrturms. Jetzt taucht ein fliegender Deku-Händler auf, der zu dem Loch im Boden neben dem Observatorium schwebt. Geht Link in das Loch, kann er vom Händler ein Herzteil kaufen. Lehnt Link den Kauf beim ersten Mal ab, bekommt er einen Rabatt von 50 Rubinen.
Auf den Ebenen von Termina in den vier Erdlöchern mit den Mythensteinen	Link besucht die vier Löcher mit den Mythensteinen und spielt in jedem Loch als Gorone verkleidet das Goronische Schlummerlied. Jeweils ein Stein färbt sich rot. Ist der letzte Mythenstein rot, bekommt Link ein Herzteil.
Im Sumpf-Infocenter	Hat Link Odolwa erledigt, kehrt er zum Sumpf-Infocenter zurück, redet mit der Hexe und lässt sich auf ein Spiel ein. Er muss 20 Treffer erzielen, dann gibt's ein Herzteil. Aber Vorsicht: Link darf die Hexe nicht zu oft treffen!
In der Sumpf-Schießbude	Hat Link den größten Köcher, geht er am zweiten Tag zur Schießbude in den Sümpfen des Vergessens. Hier muss er für das Herzteil mehr als 2180 Punkte schaffen.
Unruh-Stadt	Mit der Kamaro-Maske tanzt Link einen Tanz vor den beiden Schwestern, die sich nachts vor der Post befinden. Der Tanz gefällt den beiden so gut, dass Link ein Herzteil erhält.
In der Höhle der Zoras	Schafft es Link, der Band zu helfen, dann gibt es ein Herzteil. Dazu muss Link das Tagebuch des Gitarristen lesen und danach mit dem Bassisten jammen. Hat Link die beiden Melodien vervollständigt, kann er sie dem Band-Manager vorspielen.
Bei den Stromschnellen	Nachdem Link gegen die beiden Biber gewonnen und dafür eine Flasche erhalten hat, tritt er gleich noch einmal gegen den „großen Bruder" an. Gewinnt er auch dieses Rennen, bekommt er ein Herzteil.

Ort	Beschreibung	
Vor dem Goronendorf	Ist Goht besiegt und der Frühling zurückgekehrt, kann Link als Zora die Schatzkiste untersuchen, die sich rechts neben der ersten Hängebrücke befindet.	☐
In dem Spinnenhaus am Meer	Link muss die farbigen Masken an der Wand in der richtigen Reihenfolge mit Pfeilen treffen.	☐
Auf dem Friedhof von Ikana	In der zweiten Nacht befiehlt Link den Knochengängern wieder zu graben. Er erledigt jeden Gegner hier unten und bekommt ein Herzteil.	☐
Im Link-Labyrinth des Mondes	Ein Herzteil befindet sich in der siebten Kammer.	☐
Im Deku-Labyrinth des Mondes	In der rechten hinteren Ecke des ersten Raumes. Link muss dorthin schweben.	☐
Im Zora-Labyrinth des Mondes	Am Ende eines der Tunnel findet Link ein Herzteil.	☐
Im Goronen-Labyrinth des Mondes	Mit der Goronen-Rolle muss sich Link über die Abgründe katapultieren.	☐
Im Ikana Canyon	Hier gibt es eine Hütte voller Irrlichter. Schafft es Link, die vier Irrlichter in drei Minuten oder schneller zu erledigen, gibt´s ein Herzteil.	☐
An der Schädelbucht	Link macht ein Foto von der Piratenchefin und bringt es zu dem Fischer. Dafür bekommt er das Seepferdchen. Nun taucht er zu dem Loch auf dem Meeresgrund, in dem die Azur-Pythons hausen. Ohne das Seepferd vor dem Loch aus der Flasche zu lassen, geht Link hinunter und erledigt die Azur-Pythons. In einem der Tunnel befindet sich ein weiteres Seepferd. Vor diesem Seepferd lässt Link seines frei und erhält ein Herzteil.	☐
Auf der Romani Ranch	Link muss beim Hunderennen 150 Rubine gewinnen, um ein Herzteil zu ergattern. Die Maske der Wahrheit ist hier sehr nützlich, um die Kondition der Hunde einschätzen zu können.	☐
In der maritimen Forschungsstation	Link füttert die beiden roten Fische in dem kleinen Aquarium mit sechs Fischen, die er in Flaschen mitbringt.	☐
An der Schädelküste	Nachdem Link Gyorg besiegt hat, kehrt er zur Landzunge an der Schädelküste zurück. Hier findet er ein Boot, das automatisch losfährt, sobald Link darauf klettert. Mit dem Fanghaken zieht er sich zur Inselgruppe hinüber, wenn das Boot nahe genug ist. Der Fischer bietet Link ein Spielchen an. Schafft es Link, 20mal auf die Insel zu springen, auf der gerade die Fackel brennt (ohne ins Wasser zu fallen), gewinnt er ein Herzteil.	☐
An der Schädelküste	Neben der kleinen Bucht, wo der Zugang zur Piratenfestung ist, kann Link sich mit dem Fanghaken auf die oberen Einschnitte im Berg ziehen lassen. Mit der Wundererbse gelangt Link auf die vorletzte Plattform. Dort angekommen spielt er die Vogelscheuchen-Polka und zieht sich zur Vogelscheuche. In der Höhle findet er ein Herzteil.	☐

♥	Auf dem Weg zum Pic Hibernia	Auf der rechten Seite befinden sich unsichtbare Plattformen – Link setzt das Auge der Wahrheit ein und springt hinüber. Auf der letzten Plattform spielt er die Vogelscheuchen-Polka und zieht sich mit dem Fanghaken hinüber.	☐
♥	Auf einem Pfeiler neben den Ikana-Ruinen.	Vom Dach des Tempels aus betätigt Link den Kristallschalter mit einem Pfeil, um die Flammen zu löschen, und springt auf den Pfeiler mit der Schwebeblume. Nun schwebt er auf den Pfeiler mit dem Herzteil.	☐
♥	Im Verborgenen Schrein von Ikana	Hat Link alle vier Kammern des Schreins betreten und die dort befindlichen Mini-Bosse erledigt, erhält er beim Hinausgehen ein Herzteil.	☐

Der Verborgene Schrein von Ikana

Ein geheimes Labyrinth hat Link noch nicht besucht: Den Verborgenen Schrein von Ikana. Dieser ist zwar nicht besonders groß, aber voller Gefahren und Mysterien. Außerdem kann Link hier seine Rubin-Reserven schnell aufstocken.

Zutritt nur für Herzträger

In jeder der vier Kammern wartet ein Mini-Boss, den Link schon aus den Tempeln kennt. Im ersten Raum sind dies drei Dinofols, die Link attackieren, im zweiten wartet der Magier Zaurob, im dritten das riesige Auge, das an der Decke hängt, und im vierten der Garo-Meister, der Ninja mit den Flammenklingen.

Besiegt Link die Gegner, erscheint eine Schatzkiste mit jeweils 100 Rubinen. Erledigt Link auch den letzten Boss, bekommt er beim Verlassen des Dungeons als Bonus ein weiteres Herzteil.

Mit dem Lied der Schwingen warpt sich Link zu der Eulenstatue im Ikana Canyon. Dann springt er vom Kliff und schwimmt nach rechts in die dunkle Höhle hinein. An ihrem Ende ist ein Wasserfall und dahinter der Zugang zum Verborgenen Schrein. Vier Gänge führen von der zentralen Kammer in vier Räume. Diese sind allerdings erst dann zu betreten, wenn Link genügend Herzteile gesammelt hat. Vor dem Eingang zu jedem Raum hängen Herzen an Wand und Decke. Besteht die Energieleiste Links aus entsprechend vielen oder mehr Herzen, darf er eintreten – fehlen ihm Herzen, muss er später wieder kommen. Für den letzten Raum benötigt Link mindestens 16 komplette Herzcontainer!

Hochzeit mit Hindernissen

Während seines Abenteuers erfährt Link mehr über Kafei und Anju, die einstmals heiraten wollten. Leider wurde Kafei vom Maskenverkäufer in einen kleinen Jungen verwandelt, als er ihm die Sonnenmaske gestohlen hatte. Seitdem verbirgt sich Kafei vor den Augen der Welt mit einer Fuchs-Maske, und seine geliebte Anju sucht ihn verzweifelt.

Die Geschichte von Kafei und Anju

Links Aufgabe ist es nun, sowohl die Sonnenmaske zu finden als auch Anju und Kafei wieder zusammenzubringen. Kein leichter Auftrag, aber wenn Link ihn erfolgreich absolviert, erhält er vier Masken und eine leere Flasche als Belohnung!

Der erste Tag

Zwischen 10 und 12 Uhr besucht Link die Residenz des Bürgermeisters und unterhält sich mit den dort anwesenden Personen. In einem Zimmer trifft er auf Madame Aroma, eine korpulente Dame, die eine Maske trägt. Spricht Link Madame Aroma an – es handelt sich hierbei um die Mutter von Kafei – erhält er Kafeis Maske von ihr.

Nun geht Link um 14:00 Uhr in den Gasthof „Zum Eintopf" und wartet darauf, dass der Postbote erscheint und mit Anju spricht. Link redet mit Anju und dem Postboten und wartet darauf, dass dieser die Herberge verlässt.

Danach spricht Link Anju an und willigt in den Auftrag ein. Dafür erhält er den Schlüssel des Gasthofs und kann im ersten Stock in das zweite Zimmer von rechts.

Spezial-Tipp

Link darf der alten Dame aus dem Bombenshop keinesfalls helfen, wenn sie überfallen wird, da sonst der Dieb am letzten Tag nicht in seine Höhle geht. Also am ersten Tag ausnahmsweise keine gute Tat, bitte!

Jetzt setzt Link Kafeis Maske auf und spricht noch einmal mit Anju. Er willigt ein, Anju nachts in der Küche des Gasthofs zu treffen.

Ab 23:30 Uhr wartet Link in der Küche auf Anju, die ihm einen Brief mitgibt, den er einwerfen soll.

Vor 6:00 Uhr wirft Link den Brief in den Briefkasten vor der Herberge ein.

Der zweite Tag

Der Brief wird von dem Postboten abgeholt und nachmittags zugestellt. Link sollte also spätestens um 15:00 Uhr am Waschplatz sein. Der Postbote kommt und läutet an der Glocke. Link kann nun in das Haus gehen, während Kafei sich den Brief abholt.

Link wartet im Haus, bis Kafei zurückkommt, und redet mit ihm. Er erhält nun von Kafei den Glücksbringer.

Den Glücksbringer trägt Link zum Gasthof zurück und übergibt ihn an Anju, wenn sie an den Tresen kommt. Ist Anju noch nicht da, wartet er auf sie.

...Das ist von Kafei!
Ich... Ich... Danke dir...
...vom Grunde meines Herzens!

Der dritte Tag (Variante 1)

Ab 13:00 Uhr geht Link zu Kafeis Haus und findet dort den Besitzer des Kuriositätenladens vor, der ihm die Fuchs-Maske überreicht und die Eilpost an Mama.

Um 18:00 Uhr geht Link zum Ikana Canyon, wo sich der vierte Deku-Händler aufhält. Link geht ein Stück weiter zu den beiden Felsen, die dort herumliegen. Hinter den Felsen wartet Kafei auf den Dieb aus der Stadt, der hier sein geheimes Versteck hat. Link wartet zusammen mit Kafei und verbirgt sich hinter den Felsen oder setzt die Fels-Maske auf. Nach einer kurzen Weile taucht der Dieb aus Unruh-Stadt auf und öffnet die Höhle.

Link folgt Kafei in die Höhle. Dummerweise löst Kafei die Alarmanlage der Höhle aus, und die Sonnenmaske wird auf einem Förderband zu einem Loch transportiert. Nur gemeinsam schaffen es Kafei und Link, die Puzzles zu lösen und durch die Räume zu flitzen. Abwechselnd müssen Kafei und Link die Rätsel erledigen. Schaffen sie es nicht rechtzeitig, verschwindet die Sonnenmaske. Gelingt das Vorhaben, läuft Kafei zurück nach Unruh-Stadt.

Spezial-Tipp

Nachdem Link Kafei geholfen hat, geht er mit der Romani-Maske in die Milchbar und übergibt Madame Aroma die Eilpost – aber vorher setzt er sich noch Kafeis Maske auf. Als Belohnung gibt's eine Flasche Chateau Romani. Von dem Moment an, als Link die Höhle des Diebes betritt, beginnt der Countdown des letzten Tages. Aber keine Panik! Diese Mission ist extra darauf ausgelegt, dass sie erst in letzter Minute erfüllt werden kann. Link hat immer noch genug Zeit, den Auftrag zu erledigen und sicher in der Zeit zurück zu reisen.

Link warpt sich mit dem Lied der Schwingen zurück und geht in das erste Zimmer im ersten Stock der Herberge. Hier wartet Anju auf Kafei. Der taucht dann auch in letzter Minute auf, und die beiden können endlich den Bund der Ehe eingehen. Da Anju die Mondmaske besitzt und Kafei nun die Sonnenmaske dabei hat, bekommt Link als Dank die Maske der Liebenden. Bevor der Countdown abgelaufen ist, bringt sich Link mit der Hymne der Zeit in Sicherheit.

Der dritte Tag (Variante 2)

Um beide Varianten zu erledigen, kann Link erst eine Version zu Ende bringen und dann in der Zeit zurückreisen, um die zweite Variante zu probieren. Die zweite Fassung ist bis zu dem Zeitpunkt, an dem Link die Eilpost abholt, identisch mit der ersten. Aber statt die Eilpost selber zu überbringen, geht er jetzt zur Post und übergibt die Post dem Postboten. Dann folgt Link diesem und begleitet ihn in die Milchbar. Hier übergibt der Postbote die Eilpost, während Link die Bar verlässt. Draußen wartet Link auf den Postboten und spricht ihn an. Er erhält nun die Mütze des Postboten.

Rubine, Rubine, Rubine

Mit genügend Rubinen in der Tasche kann Link in den zahlreichen Shops und bei den fliegenden Deku-Händlern eine Menge nützlicher Gegenstände erstehen. Außerdem lohnt es sich, immer wieder mal ein paar Rubine auf das Bankkonto zu bringen. Hier steht, wo es die meisten Rubine zu holen gibt.

Grüne, blaue, rote…

…Rubine sind die offizielle Währung in Termina. Die wertvollen Steine gibt es in verschiedenen Farben, die die Anzahl bzw. den Wert des Steines bestimmen. Grüne Steine zählen einen Rubin, blaue sind 5 Rubine wert, rote 20, purpurne 50, die seltenen silberne Steine stehen für 100 und der goldene sogar für 200 Rubine!

Die Bank

Link sollte seine Ersparnisse vor jeder Zeitreise zum Anfang zur Bank in West-Unruh-Stadt bringen – dort bleibt der Kontostand erhalten, während Links Bargeld bei jedem Zeitsprung flöten geht. Außerdem gibt es dort auch noch Zinsen auf das Ersparte!

Reich durch Rubine

In Unruh-Stadt gibt es verschiedene Möglichkeiten für Link, schnell zu einer Menge Rubine zu kommen. Besonders erfreulich: Reist Link in der Zeit zurück, sind die Schatzkisten wieder prall gefüllt.

Mit den Hasenohren ausgerüstet, hüpft Link über den Abgrund beim Spielecenter „Liebling & Schätzchen“ und findet am Ende der Dächer eine Kiste mit 100 Rubinen.

Eine weitere Schatzkiste mit 100 Rubinen ist im Zugang zum Observatorium versteckt. Statt den Tunnel nach rechts zum Observatorium zu nehmen, geht Link nach links zu der Nische mit der rissigen Mauer. Sprengt er die Mauer mit einer Bombe, findet er dahinter die Schatzkiste.

Ergattert Link den Schlüssel zum Gasthof „Zum Eintopf“, kann er im zweiten Zimmer im ersten Stock eine weitere Schatzkiste mit 100 Rubinen finden.

Hilft Link Anju und Kafei, findet er im ersten Raum im ersten Stock des Gasthofs eine Kiste mit 100 Rubinen.

Bringt Link alle Urkunden zu den entsprechenden Deku-Händlern, erhält er vom letzten Händler 200 Rubine als Belohung.

Erledigt Link den diebischen Vogel Takkuri, der in den Ebenen von Termina vor dem Zugang zur Milchstraße sein Unwesen treibt, gibt es wieder 200 Rubine.

Im Verborgenen Schrein von Ikana erhält Link für jeden der vier Mini-Bosse eine Belohnung von jeweils 100 Rubinen.

Auf den Hund gekommen

50 Rubine

Hunderennen ♡

Mindesteinsatz: 10

Romani Ranch

Bei Mamamu Yans Hunderennen bei der Romani-Ranch kann Link bis zu 150 Rubine gewinnen, wenn er einen Hund mit Gewinnaussichten auswählt. Die Maske der Wahrheit sollte er dafür schon haben.

Leergut ist leer gut

Flaschen gehören zu den wichtigsten Gegenständen, die Link während seiner Abenteuer finden kann – vor allem, weil er die leeren Flaschen mit allerlei feinen Sachen füllen kann. Insgesamt kann Link sechs Flaschen in seinem Gepäck unterbringen. Einige Flaschen sind leicht zu bekommen, einige sind sehr gut versteckt.

Die Fundorte der 6 Flaschen

Die verletzte Hexe

Die erste Flasche erhält Link von der Hexe Kotakis im Magieladen „Zur alten Schachtel", wenn er das erste Mal die verletzte Hexe gefunden hat. Die Flasche enthält ein rotes Elixier, das Link der Verletzten bringt. Diese trinkt zwar das Elixier, aber die Flasche kann Link behalten.

Die Milch macht's

Besucht Link die Romani-Schwestern am ersten Tag und hilft ihnen, die Invasion der Geister abzuwehren, gibt's eine Milchflasche als Belohnung!

Die Biberbrüder

Schafft es Link bei den Stromschnellen, die 20 Ringe im Zeitlimit zu durchschwimmen, gelangt er in den Biberbau. Dort bekommt er als Belohnung für die gute Leistung die vierte Flasche. Siegt er ein zweites Mal gegen den großen Biber, gibt's ein Herzteil.

Das Goronen-Rennen

Hat Link mit einem Pulverfass den Zugang zur Goronen-Rennstrecke gesprengt, kann er – wenn er vorher Goht besiegt hat und das Land aufgetaut ist – an dem Rennen teilnehmen. Belegt er den ersten Platz, bekommt er als Siegesprämie eine Flasche mit Goldstaub. Der Goldstaub hilft dem Schmied, die Schmirgelklinge anzufertigen, die leere Flasche bleibt in Links Gepäck.

Auf dem Friedhof von Ikana

Kehrt Link in der dritten Nacht zum Friedhof von Ikana zurück und befiehlt – mit dem Helm des Hauptmanns – den Knochengängern, ein Loch zu graben, gelangt er in einen weiteren unterirdischen Bereich. Hier führt er den Totengräber zu den Erdhaufen und lässt ihn dort graben – leider ist der Totengräber furchtbar langsam, ganz im Gegensatz zu den Deckengrapschern! Sind alle blauen Lichter aufgetaucht (es gibt drei), wird der Weg zum nächsten Raum frei. Besiegt Link das Irrlicht in dieser Kammer, gibt's die sechste und letzte Flasche.

Eilpost an Mama

Überbringt Link die Eilpost an Mama selbst (Seite 98: „Hochzeit mit Hindernissen"), statt sie vom Postboten überbringen zu lassen, erhält Link eine Flasche Chateau Romani.

Aufrüstung

Im Verlauf seiner Abenteuer begegnet Link immer gefährlicheren Gegnern und muss immer größere Labyrinthe erforschen. Am Anfang reicht der Vorrat an Bomben und Pfeilen noch aus, aber bald werden größere Vorräte notwendig. Sowohl die Bombentasche als auch der Köcher, in dem Link Pfeile verstaut, lassen sich verbessern.

Bomben und Pfeile

30 Bomben sind besser als 20

Die erste Bombentasche für 20 Bomben kann Link im Bombenladen in Unruh-Stadt kaufen. Die nächste Größe wird erst einmal nicht zum Kauf angeboten. Wenn Link verhindern kann, dass die alte Dame vom Dieb ausgeraubt wird, kann er danach im Bombenladen die nächstgrößere Tasche für 30 Bomben kaufen!

40 Bomben trag ich gern!

Hat Link bereits die größere Bombentasche für 30 Bomben, verkauft ihm der Deku-Händler im Goronendorf die größte Bombentasche für 150 Rubine – dazu muss Link allerdings als Gorone bei ihm auftauchen.

40 Pfeile sind fein...

Da Link den kleinsten Köcher zusammen mit dem Heroenbogen findet, kann er die Pfeilkapazität dadurch erhöhen, dass er in Unruh-Stadt in der Schießbude gewinnt. 39 Treffer muss er innerhalb des Zeitlimits erzielen, dann erhält er den größeren Köcher. Dabei muss Link genau aufpassen, dass er die richtigen Ziele erwischt. Trifft er die blauen Oktoroks, verliert er Zeit!

Spezial-Tipp

Die Schießbuden lassen sich auch in umgekehrter Reihenfolge besuchen. So kann Link auch den 40er-Köcher im Sumpf ergattern und dann erst den 50er in Unruh-Stadt.

...50 Pfeile sind noch feiner!

Hat Link den 40-Pfeile-Köcher im Gepäck, versucht er nun sein Glück bei dem Schießstand im Sumpf. Innerhalb des Zeitlimits muss er mindestens 2000 Punkte erzielen. Dann erhält er den größten Köcher, in dem 50 Pfeile Platz haben. Der Schlüssel zu einer hohen Punktzahl sind die Vögel (je 60 Punkte) und der Wolf (100 Punkte). Immer wenn Link den Wolf heulen hört, erscheint dieser bald.

Der Dieb, der aus der Luft kommt

Wenn Link nicht aufpasst, wird er auf dem Weg zur Milchstraße von Takkuri überfallen, einem diebischen Vogel. Stiehlt Takkuri bei den ersten Attacken „nur" Rubine, kann es sein, dass irgendwann auch aus Links Gepäck ein Gegenstand verschwindet. Was tun?

Diebstahl lohnt sich nicht

Wenn Link feststellt, dass ihm der Vogel einen Gegenstand aus dem Gepäck gemopst hat, gibt es verschiedene Möglichkeiten, das Eigentum wiederzubekommen.

Mit Schwerthieben und Pfeilen kann Link es schaffen und den Vogel erledigen, bevor er mit der Beute davonfliegt. Nun erhält Link nicht nur seinen Gegenstand wieder, sondern auch noch einen riesigen, goldfarbenen Rubin – das ist der wertvollste, den es gibt!

Ist der Vogel schneller und entfleucht mit dem Diebesgut, kann Link nachts ab 22:00 Uhr den fehlenden Gegenstand im Kuriositätenladen in Unruh-Stadt wieder zurückkaufen.

Die bequemste Methode, das Diebesgut zurückzubekommen, ist, mit der Hymne der Zeit wieder zum Beginn der drei Tage zurückzukehren. Der gestohlene Gegenstand befindet sich dann praktischerweise wieder in Links Gepäck.

Die Masken

In Links Abenteuer spielen Masken eine entscheidende Rolle. Um seine gefahrvolle Reise beenden zu können, muss Link eine Reihe von Masken finden und benutzen. Nicht alle sind notwendig, um Termina zu retten, aber erst wenn Link sie alle findet, kommt er in den Genuss des kompletten Abspannes am Ende des Spiels. Die geheimnisvollen Kräfte der Masken und ihr Fundort sind normalerweise ein gut gehütetes Geheimnis, welches aber hier gelüftet werden soll.

Überblick aller Masken

Maske	Name	Eigenschaft der Maske	Besonderheiten	Fundort der Maske	Erledigt
	Mütze des Postboten	Keine	Trägt Link die Mütze des Postboten, findet er ein Herzteil in einem Briefkasten.	Erhält Link, wenn er den Postboten anspricht, nachdem dieser die Eilpost an Mama überbracht hat.	☐
	Maske der Nacht	Erlaubt es Link, der Geschichte der Großmutter in der Herberge zu lauschen.	keine	Bekommt Link für 500 Rubine im Kuriositätenladen, wenn er den Dieb am ersten Tag stellt.	☐
	Ka-Bumm-Maske	Explodiert in Links Gesicht, wenn er die Maske aktiviert.	Keine	Bekommt Link von der alten Dame, wenn er in Nord-Unruh-Stadt den Überfall vereitelt.	☐
	Fels-Maske	Trägt Link diese Maske, „verschmilzt“ er mit der Umgebung und wird beispielsweise von den Wachen in der Piratenfestung nicht gesehen!	Keine	Die Fels-Maske bekommt Link vom steinernen Soldaten Shiro auf dem Weg nach Ikana. Der Soldat liegt in dem Steinkreis und kann nur mit dem Auge der Wahrheit gesehen werden. Er tauscht die Maske gegen ein Elixier (rot oder blau).	☐
	Feen-Maske	Verirrte Feen fliegen auf Link – auch aus größerer Entfernung! Beginnt leicht zu „sprudeln“, wenn eine verirrte Fee in der Nähe ist.	Keine	Diese Maske bekommt Link von der großen Fee in Unruh-Stadt, wenn er als Link eine zweite verirrte Fee aus der Stadt zu ihr bringt.	☐

Maske	Name	Eigenschaft der Maske	Besonderheiten	Fundort der Maske
	Deku-Schale	Link verwandelt sich damit in einen Deku.	Erlaubt es Link, mit Deku-Blumen zu schweben und die Fähigkeiten eines Dekus anzunehmen.	Diese Maske bekommt Link automatisch am Ende der ersten drei Tage, wenn der Maskenverkäufer die Sonate der Befreiung spielt.
	Fuchs-Maske	Trägt Link die Maske bei sich bewegendem Gras, taucht ein Keaton auf, der Link einige Fragen stellt. Beantwortet Link diese korrekt, gibt es ein Herzteil!	Keine	Die Fuchs-Maske bekommt Link vom Mann aus dem Kuriositätenladen. Dazu muss der Postbote den Brief von Anju an Kafei zustellen; am dritten Tag findet Link den Besitzer des Ladens in Kafeis Haus. (siehe S. 98)
	Bremer Maske	Tierbabys wie z.B. Küken laufen Link hinterher, wenn er die Maske trägt und den B-Knopf gedrückt hält, um ein Lied zu spielen.	Keine	Der Leierkastenspieler Guru-Guru, der nachts am Waschplatz in der Ecke sitzt, gibt Link diese Maske.
	Hasenohren	Verleiht Link die Reflexe eines Hasen: Er läuft schneller und kann weiter springen!	Keine	Wenn Link mit der Bremer Maske den Hühnerstall bei der Romani Ranch besucht und alle Küken einsammelt, die dann zu Hühnern werden, bekommt er die Hasenohren.
	Don Geros Maske	Wann immer Link auf einen Frosch trifft – ob in freier Wildbahn oder einem Labyrinth – sollte Link diese Maske tragen und mit dem Frosch reden. Redet Link mit allen Fröschen, gibt ihm der letzte ein Herzteil.	Keine	Um diese Maske zu bekommen, muss Link in der Halle der Goronen die Fackeln entzünden und damit den Kronleuchter zum Drehen bringen. Danach muss er die Vasen am Leuchter mit der Goronen-Rolle zertrümmern. In einer Vase ist ein Stück Fleisch, welches der frierende Gorone bei der Bergsiedlung gegen die Don Geros Maske eintauscht.
	Maske der Düfte	Mit dieser Maske verbessert sich Links Geruchssinn, und er kann Pilze riechen, die im Wald verborgen sind.	Keine	Die Maske der Düfte bekommt Link von dem Berater des Deku-Königs, wenn er ihm durch das Labyrinth des Deku-Schreines folgen kann.
	Goronen-Haut	Link verwandelt sich damit in einen Goronen.	Mit der Goronen-Haut erhält Link die Stärke und Fähigkeiten eines Goronen.	Darmais Geist gibt Link die Goronen-Haut, wenn Link ihm zum Goronen-Grabmal folgt und die Sonate der Befreiung spielt – dazu braucht Link erst das Auge der Wahrheit!

Name	Eigenschaft der Maske	Besonderheiten	Fundort der Maske	Erledigt
Romanis Maske	Mit Romanis Maske auf dem Kopf kann Link in der Milchbar für 200 Rubine Chateau Romani kaufen.	Keine	Wenn Link den Romani-Schwestern hilft, sicher die Milch auszuliefern, erhält er diese Maske.	☐
Maske des Zirkusdirektors	Einige Untersuchungen und Fragen lassen sich leichter lösen, wenn Link diese Maske trägt.	Keine	Wenn Link die Deku-Schale, die Goronen-Haut und die Zora-Schuppen hat, kann er in der Milchbar seine vier Instrumente für den dicken Zora Toto spielen. Nach dem musikalischen Auftritt bekommt Link die Maske. Dabei muss Link in den verschiedenen Formen auf der Bühne in den richtigen Lichtkegeln aufspielen!	☐
Kafeis Maske	Wenn Link diese Maske in der Herberge trägt, verrät Anju, wo Kafei zu finden ist.	Keine	Kafeis Maske bekommt Link von Kafeis Mutter, die tagsüber im Rathaus sitzt.	☐
Maske der Liebenden	Mit dieser Maske lassen sich einige Leute beruhigen, z.B. in der Residenz des Bürgermeisters.	Ein Beweis dafür, dass sich zwei Liebende ein Heiratsversprechen gegeben haben.	Hilft Link Kafei dabei, in der letzten Nacht die Sonnenmaske aus der Diebeshöhle zu besorgen – dazu muss der Dieb die ältere Dame in der 1. Nacht überfallen haben – und wartet Anju in der letzten Nacht in ihrem Zimmer auf Kafei, geben sich die beiden ein Heiratsversprechen, und Link erhält die Maske der Liebenden in allerletzter Minute.	☐
Maske der Wahrheit	Mit der Maske der Wahrheit versteht Link die Gedanken von Tieren und hört die Botschaften von Mythensteinen.	Keine	Bricht Link den Skulltula-Bann, der auf dem Bewohner des Hauses im Sumpf lastet, bekommt er die Maske der Wahrheit.	☐
Zora-Schuppen	Die Schuppen verwandeln Link in einen Zora.	Trägt Link die Zora-Schuppen, kann er unter Wasser tauchen und so lange schwimmen, wie er will. Außerdem übernimmt er die Fähigkeiten und Kräfte eines Zora.	Hilft Link dem verwundeten Zora an der Schädelküste und spielt dann die Sonate der Befreiung, erhält er die Schuppen.	☐

Maske	Name	Eigenschaft der Maske	Besonderheiten	Fundort der Maske	
	Kamaros Maske	Mit dieser Maske erlernt Link Kamaros Tanz, den er den beiden Schwestern nachts auf dem Marktplatz beibringen kann. Dafür erhält er ein Herzteil!	Keine	Link bekommt die Maske von dem Tänzer, der nachts auf einem der pilzförmigen Felsen im Nordwesten außerhalb der Stadtmauern tanzt.	☐
	Gibdos Maske	Trägt Link diese Maske, wird er von den Gibdos – den Mumien in der Ikana-Gegend – als ihresgleichen erkannt und nicht angegriffen.	Keine	Link muss im Keller der Musikbox Pamelas Vater mit der Sonate der Befreiung vom Bann der Maske befreien.	☐
	Garos Maske	Diese Maske enthält den Geist Garos, des Ninjas von Ikana. Mit der Maske ruft Link den Ninja herbei, um mit ihm zu kämpfen.	Keine	Gewinnt Link das Pferderennen der beiden Farmer, die unten an der Milchstraße wohnen, gibt's die Garos Maske.	☐
	Helm des Hauptmanns	Mit dem Helm kann sich Link mit den Knochengängern auf dem Ikana-Friedhof und mit den Skeletten im Skulltula-Haus an der Schädelküste unterhalten.	Keine	Weckt Link den Hauptmann mit der Sonate des Erwachens und besiegt ihn dann anschließend, erhält er den Helm.	☐
	Maske des Giganten	Durch diese Maske wird Link zum Riesen.	Funktioniert nur im Kampf gegen Twinmold. Zudem benötigt die Maske Unmengen an magischer Energie. Ist diese erschöpft, schrumpft Link wieder auf Normalgröße.	Diese Maske findet Link im Felsenturm Tempel in dem Raum, bevor es in die Kammer zu Twinmold geht. Dazu muss er den blauen Roboter-Wächter Augor ausschalten.	☐
	Gesicht der grimmigen Gottheit	Mit dieser Maske wird aus Link ein mächtiger Super-Link in weißer Rüstung und mit einem magischen Schwert. Mit dem Schwert kann Link sogar magisches blaues Feuer schleudern, wenn er den Gegner mit dem Z-Trigger ins Visier nimmt.	Die Maske kann nur im Kampf gegen Endgegner eingesetzt werden.	Hat Link die 20 Masken (ohne die Verwandlungsmasken) gefunden, kann er sie alle auf dem Mond bei den Wächtern der letzten Labyrinthe abgeben – einen Teil vor dem jeweiligen Dungeon, einen weiteren Teil der Masken danach. Hat Link keine Masken mehr, erhält er vom letzten Wächter die Maske der grimmigen Gottheit, bevor er zum finalen Kampf gegen Majora antreten muss.	☐

Index

WILLKOMMEN IM CLUB!

Hereinspaziert, Türen schließen und anschnallen – das größte Abenteuer aller Zeiten erwartet euch! Wer Nintendo spielt, ist nicht alleine. Im größten Videospiel-Fanclub Europas wird alles geboten, was das Herz eines Nintendo-Fans begehrt. Ob Club-Magazin, Internet-Homepage oder Telefon-Hotline – überall kann man sich über Nintendo und die vielen Spiele informieren sowie mit den Profis Gedanken austauschen. Ein Angebot, das sich wirklich sehen lassen kann!

Club Nintendo®

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo!

ALLE ZWEI MONATE findet ihr es bei den meisten Nintendo-Händlern. KOSTENLOS und voller News, Tipps & Tricks! Jedes eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten, jedes neue Spiel wird ausführlich vorgestellt – mit detaillierten Levelkarten, großen Screenshots, interessanten Hintergrundberichten und vielem mehr!

Book Ware

Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben und Bilder. Ob Super Mario, Yoshi oder Zelda – für die besten Spiele gibt es die Lösungsbücher direkt von den Nintendo-Profis. Vollgepackt mit Levelkarten, Screenshots, Original-Illustrationen, witzigen Beschreibungen und jeder Menge Action & Fun!

power abo

Wer auf Nummer Sicher gehen und sich das Club Nintendo- Magazin auf keinen Fall entgehen lassen will, sollte „Ja" zum POWER ABO sagen. Für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) kommt das Magazin ein Jahr lang alle zwei Monate direkt zu euch nach Hause! Und das Beste: Der Preis beinhaltet zusätzlich die POWER PRÄMIE, einen exklusiven Nintendo-Artikel nur für Abonnenten!

Specials

Besondere Ereignisse verlangen besondere Maßnahmen! Sei es das langerwartete Erscheinen eines neuen Miyamoto-Spieles oder die Markteinführung einer neuen Konsole: Club Nintendo-SONDERHEFTE erscheinen in unregelmäßigen Abständen und beleuchten jedes Thema mal ernst, mal witzig oder auch als Comic, aber immer mit viel Spaß und Fantasie!

Nintendo online

Eine neue Welt öffnet ihre Pforten – Club Nintendo goes ONLINE!

Die coole Homepage von Nintendo bietet nicht nur tonnenweise News und Infos rund um Nintendo und sämtliche Spiele, sondern auch jede Menge interaktive Games und knifflige Wettbewerbe. Darüber hinaus werden die umfangreiche Spiele-Bibliothek und die Tipps & Tricks-Datenbank fast täglich aktualisiert!

http://www.nintendo.de

HOTLINE

Der heiße Draht zu Nintendo ist (fast) immer für euch da!

Für technische Fragen steht euch die Nintendo Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0180/5005806 (DM 0,24 pro Minute) zur Verfügung. Spielefragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr unter der Rufnummer 0190/000000 (DM 2,95 je Anruf) beantwortet*.

Bei Spielefragen:
0190/000000
(DM 2,95 je Anruf)*

Bei technischen Fragen:
0180/5005806
(DM 0,24 pro Minute)

Informationen zum aktuellen Club Nintendo-Angebot erhaltet ihr telefonisch bei der Nintendo Konsumentenberatung oder überall dort – wo es Nintendo gibt!

* (Live-Operator)

DAS WISSEN DER WEISEN...

...WURDE IN DIESEM EINZIGARTIGEN BUCH NIEDERGESCHRIEBEN UND WIRD EUCH, DIE IHR EUCH INS LAND TERMINA BEGEBT, UM DORT DEN AUSERWÄHLTEN ZU BEGLEITEN, WERTVOLLE DIENSTE LEISTEN. DIESES WERK WIRD EUER RATGEBER IN GUTEN UND IN SCHLECHTEN TAGEN SEIN. SEIN VERLUST KOMMT EINEM GANG DURCHS FEGEFEUER GLEICH. SO HEGET DENN DIESEN FOLIANTEN UND WERFT DES ÖFTEREN EINEN BLICK HINEIN, DENN HIER FINDET IHR ANTWORT AUF ALL EURE FRAGEN, KÖNNT KARTEN EINSEHEN UND ERHALTET WICHTIGE RATSCHLÄGE DERER VON NINTENDO. SO HÜTET DAS BUCH DENN GUT, IHR MUTIGEN KRIEGER, DENN SONST IST DAS SCHICKSAL VON TERMINA BESIEGELT!

DAS OFFIZIELLE LÖSUNGSBUCH ZUM NEUEN FANTASY-EPOS AUF DEM NINTENDO64:

- DETAILLIERTE LEVELKARTEN UND NÜTZLICHE SPEZIAL-TIPPS
- AUSKLAPPBARE KARTENLEGENDE MIT AUSFÜHRLICHEN ORTSBESCHREIBUNGEN
- GENAUE ORTSANGABEN ALLER HERZTEILE UND FEEN
- AUSFÜHRLICHER MASKEN-KOMPASS MIT ANGABE ALLER FUNDORTE

ART .NO 3440840
0 045496 490713

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

NINTENDO64